Marques déposées

MatchWare, MatchWare Mediator, MatchWare OpenMind et MatchWare ScreenCorder sont des marques commerciales ou déposées de MatchWare A/S.

Microsoft, Microsoft Windows, Microsoft Word, Windows Media Player, Windows Explorer et Internet Explorer sont des marques commerciales ou déposées de Microsoft Corporation.

Macintosh, Mac et QuickTime sont des marques déposées de Apple Computer Inc.

Flash est une marque de Adobe Systems Inc. (précédemment Macromedia, Inc.)

Toute autre marque ou nom de produit est une marque commerciale ou déposée de son détenteur.

Accord de licence MatchWare

Ce programme est déposé © 1993-2007 par MatchWare A/S. Tous droits réservés.

MatchWare et MatchWare ScreenCorder sont des marques commerciales ou déposées de MatchWare A/S. Toute autre marque ou nom de produit sont des marques ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs.

Les informations données dans ce document sont susceptibles d'être modifiées et ne représentent aucune obligation pour MatchWare, ses Editeurs ou Agents. Cette documentation est déposée © 1993-2007 par MatchWare A/S. Tous droits réservés. Cette documentation ne peut être copiée, photocopiée, reproduite, traduite ou transférée vers un support électronique ou sous toute autre forme sans autorisation écrite de MatchWare ou de ses Editeurs.

IMPORTANT Veuillez faire une lecture attentive de cet Accord de licence MatchWare (EULA). En installant, copiant, téléchargeant ou utilisant ce logiciel vous acceptez d'être lié par les termes de ce contrat. Si vous êtes en désaccord avec ces termes, vous n'êtes pas autorisé à installer et à utiliser le logiciel et êtes dans l'obligation de le renvoyer immédiatement, ainsi que l'ensemble du contenu du coffret, accompagnés d'un justificatif de paiement, au revendeur agréé qui vous l'a fourni, afin d'en obtenir le remboursement complet. N'effectuez pas de copies illégales de ce logiciel.

Accord de licence MatchWare

UTILISATION

Ce contrat constitue un accord légal entre vous, l'utilisateur, et MatchWare A/S ("MatchWare"). Le présent logiciel ("Logiciel") vous est fourni sous licence, et non vendu, par MatchWare en vue d'une utilisation conforme aux termes de cet accord.

Vous (une entité ou une personne) pouvez utiliser une (1) copie du Logiciel. Ce Logiciel peut être librement déplacé d'un ordinateur à l'autre, tant qu'il n'est pas utilisé par plus d'une personne à la fois. Vous pouvez faire une (1) copie de sauvegarde de ce Logiciel.

Un serveur Terminal Server est un ordinateur qui permet à d'autres ordinateurs Client d'exécuter des applications à distance à partir du Terminal Server, comme le permettent entre autres les environnements Microsoft Terminal Server ou Citrix Server. Si le Logiciel est installé sur un Terminal Server, vous devez obtenir une licence pour chaque ordinateur Client capable d'exécuter le logiciel.

Vous pouvez ajouter des utilisateurs en achetant une licence supplémentaire pour chaque utilisateur que vous souhaitez prendre en charge. Si vous installez le Logiciel sur un serveur autorisant de multiples utilisateurs à accéder au Logiciel et à l'exécuter simultanément, vous devez acquérir une licence supplémentaire pour chaque ordinateur.

En cas d'exploitation des technologies d'accès à distance Remote Desktop, vous êtes autorisé à accéder au Logiciel et à en faire usage à condition que seul l'utilisateur principal du dispositif hébergeant la session Remote Desktop accède au Logiciel et en fasse usage à partir d'un dispositif d'accès à distance. Vous n'êtes pas autorisé à utiliser le Logiciel simultanément sur le dispositif hébergeant la session Remote Desktop et sur le dispositif d'accès à distance.

Vous ne pouvez louer, céder, prêter ou vendre ce Logiciel ou toute autre copie.

Vous n'êtes pas autorisé à rétro-concevoir, désassembler, décompiler ou modifier ce Logiciel, ou à en créer des produits dérivés.

LICENCES EDUCATION

L'usage commercial de licences Education de ce Logiciel est prohibé.

Vous vous engagez à ne faire aucun usage commercial des licences Education de ce produit, incluant de façon non exhaustive :

- offre de vente de tout produit ou service ;
- sollicitation d'annonceurs publicitaires ou de sponsors ;
- organisation de tirages au sort ou de concours sur la base de frais de participation de quelque nature que ce soit ;
- affichage de bannières de parrainage quelles qu'elles soient, y compris provenant de services d'échange de bannières ou de liens ; et
- affichage des bannières de prestataires offrant des récompenses monétaires ou équivalentes en échange de l'intégration de liens hypertexte vers leurs sites web.

Certaines licences Education multi-utilisateurs autorisent un usage à domicile du Logiciel par les enseignants et les étudiants. Tout CD supplémentaire acquis en vue de ce type d'utilisation ne peut en aucun cas être installé ou utilisé dans le périmètre de l'établissement concerné.

TRANSFERT DE LOGICIEL

Vous pouvez transférer tous vos droits d'utilisation de ce Logiciel à une autre personne, à condition de transférer à cette tierce personne l'ensemble du Logiciel, y compris CD-ROM, documentation et cet accord, et de transférer ou détruire toutes copies de ce Logiciel sous quelque forme que ce soit. Une fois ce transfert réalisé, vous ne disposez plus des droits d'utilisation de ce Logiciel. Seule la personne à qui vous avez cédé ce Logiciel peut utiliser ce produit en accord avec les lois sur le copyright, les conventions internationales et ce contrat.

Si vous avez acheté une version de mise à jour du Logiciel, celle-ci constitue avec le Logiciel original de MatchWare mis à jour un produit unique. Ainsi la mise à jour et le Logiciel que vous avez mis à jour ne peuvent être disponibles séparément pour utilisation simultanée par deux personnes différentes et ne peuvent être transférés séparément.

COPYRIGHT

Tous les droits de propriété intellectuelle portant sur le Logiciel et la documentation sont détenus par MatchWare A/S ou ses fournisseurs et sont protégés par les lois de copyright en vigueur au Royaume-Uni, toutes les autres lois de copyright applicables et les conventions internationales. MatchWare A/S se réserve tous les droits non expressément accordés.

CLIPART

Ce Logiciel est susceptible de contenir des éléments clipart ("Clipart") tels illustrations, sons, séquences vidéo et ainsi de suite. Tous les droits intellectuels sur ces éléments Clipart appartiennent à MatchWare A/S ou sont placés sous licence MatchWare A/S.

MatchWare vous concède un droit non exclusif et non cessible d'utiliser ces éléments Clipart dans les présentations ou sites web réalisés avec ce Logiciel, y compris dans les versions exécutables de ce Logiciel. Aucuns droits d'auteur ne sont dus à MatchWare en vertu de cet usage. Les éléments Clipart ne peuvent être ni cédés sous licence ni transmis à toute personne ou entité ne disposant pas d'une licence légale de ce Logiciel.

VERSIONS EXECUTABLES

Dans certains produits de MatchWare (dont ce Logiciel) vous avez la possibilité de créer des versions exécutables ou des sites web à partir de vos applications. Vos versions exécutables ou sites web et leur distribution sont soumises à toutes les conditions suivantes :

- Vous ne pouvez ni supprimer ni modifier tout copyright ou marque de MatchWare ou tout autre droit de propriété.

- Vous ne pouvez pas utiliser les noms, logos ou marques de MatchWare ou de tout autre fournisseur pour commercialiser vos versions exécutables. Vous pouvez déclarer que votre version exécutable a été réalisée en utilisant ce produit de MatchWare.

- Vous resterez seul responsable envers toute personne faisant usage de vos versions exécutables ou sites web en ce qui concerne support, service, mise à jour ou assistance technique. Ces usagers ne seront pas autorisés à contacter MatchWare pour de tels services ou assistance.

- Vous indemniserez et tiendrez MatchWare, ses sociétés partenaires et ses fournisseurs non responsables de et contre toutes réclamations ou responsabilités survenant de la distribution de vos versions exécutables.

- Conformément aux termes de la licence d'utilisation de MP3, MatchWare est tenu de vous communiquer les informations suivantes : la cession de ce produit ne s'accompagne d'aucune licence ni d'aucun droit de distribution du contenu créé avec ce produit à des fins commerciales (c'est-à-dire générant des revenus) au moyen de dispositifs de diffusion en temps réel (voie terrestre, satellite, câble et/ou autres canaux de distribution), d'applications de diffusion en continu (via Internet, intranets et/ou autres réseaux), d'autres systèmes de distribution de contenu (applications d'audio payante, d'audio à la demande et autres dispositifs similaires) ou sur support physique (CD, DVD, puces électroniques, disques durs, cartes de mémoire et autres dispositifs similaires). Une licence

indépendante est requise pour ce type d'utilisation. Pour plus d'information, reportez-vous au site http://mp3licensing.com.

LIMITATION DE GARANTIE

MatchWare garantit pendant quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat que le support physique sur lequel est inscrit le Logiciel et la documentation fournie par MatchWare sont exempts de tout vice de matériau ou de fabrication. MatchWare remplacera gratuitement le support défectueux ou le manuel de l'utilisateur, à condition que vous retourniez l'article défectueux pendant la période de garantie. Si MatchWare est incapable de remplacer le support défectueux ou le manuel de l'utilisateur, MatchWare remboursera le montant que vous avez payé pour le Logiciel. Ce sont les seules voies de recours en cas d'inexécution de la garantie.

LIMITATION DE RESPONSABILITE

L'entière et exclusive responsabilité ainsi que la voie de recours en cas d'inexécution de cette garantie limitée seront limitées au remplacement du support défectueux ou du manuel et n'incluront pas ou ne s'étendront pas à aucune autre réclamation ou droit de couverture relatifs à d'autres dommages, incluant mais de manière non limitée, la perte de bénéfices ou de données, l'impossibilité d'utiliser le Logiciel ainsi que tous dommages spéciaux, accidentels ou secondaires, ou d'autres plaintes similaires, même si MatchWare est au courant de la possibilité de tels dommages. MatchWare n'accorde aucune représentation ou garantie que le Logiciel ou le manuel sont "sans erreur" ou qu'ils correspondent à toutes demandes particulières, exigences ou besoins de l'utilisateur. En aucun cas, la responsabilité de MatchWare n'excédera le montant que vous avez payé pour le Logiciel. Dans la mesure où la loi applicable n'autorise pas d'exclusion ou de limitation des garanties implicites ou de limitation de responsabilité des dommages accidentels ou secondaires, la limitation ci-dessus ou l'exclusion peut ne pas s'appliquer à vous.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT DES ETATS-UNIS

Ce Logiciel ainsi que la documentation sont fournis avec des DROITS RESTREINTS. Le Logiciel et la documentation sont développés au titre d'une dépense privée et aucune partie d'entre eux ne se trouve dans le domaine public. L'utilisation, la reproduction ou la divulgation par le Gouvernement sont soumises à des restrictions comme indiqué au sous-paragraphe c(1) et (2) de la clause "Commercial Computer Software Restricted Rights" FAR 52.277-19 ou au sous-paragraphe c(1) (ii) de la clause "Rights in Technical Data and Computer Software" DFARS 252.227 - 7013. Le fabricant est MatchWare A/S, Vestergade 48F, 8000 Århus C, Danemark.

GENERAL

Cet accord est régi par le droit britannique et tout litige relatif à cet accord et/ou au Logiciel sera soumis à la compétence juridique exclusive des tribunaux britanniques. L'exportation de ce produit est régie par la réglementation des exportations en vigueur aux Etats-Unis d'Amérique et au Royaume-Uni.

Tables des matières

Marques déposées 1
Accord de licence MatchWare 2
Bienvenue 8
Nouveautés de ScreenCorder 5 9

Installation 11

Installation sur poste unique 12
Installation administrative (administrateurs système) 12
Dépannage 13

Prise en main rapide 15

Didacticiel 16
Conseils d'optimisation 21

Utilisation 23

Mise en place d'un enregistrement 24
- Mise en place de l'environnement 24
- Définition de la zone de capture 25
- Définition des paramètres vidéo 29
- Définition des paramètres audio et souris 31

Création d'un enregistrement 34
- Démarrage d'un enregistrement 34
- Visionnement d'un enregistrement 36
- Modification d'un enregistrement 38
- Enregistrement d'un projet 42

Enrichissement d'un enregistrement 43
- Ajout d'objets multimédias 43
- Insertion d'images fixes 48
- Ajout d'objets webcam 51
- Utilisation de repères 57
- Ajout d'interactivité 60
- Ajout de quiz 62

Création d'une vidéo 69
- Création d'une vidéo : Etape 1 - Définition 69
- Création d'une vidéo : Etape 2 - Format 71
- Création d'une vidéo : Etape 3 - Compression 75
- Création d'une vidéo : Etape 4 - Destination 83

Création d'un site web 85
- Web Builder 85
- Gestionnaire de téléchargement FTP de MatchWare 94

Exportation de captures 98

Personnalisation de ScreenCorder 101
Support 106
Questions et réponses 107
Obtenir de l'aide 112
Signaler un problème 113
Raccourcis 114
Index 116

Bienvenue

Le logiciel ScreenCorder de MatchWare est un outil d'enregistrement d'écran qui vous permet de capturer toutes les activités se déroulant à l'écran sous forme de vidéo accompagnée d'une bande sonore. Toutes vos actions sont enregistrées, y compris l'utilisation des touches du clavier ou de la voix, les clics de la souris et les mouvements du pointeur. ScreenCorder vous permet ainsi d'élaborer, à partir de votre bureau Windows, des didacticiels, des vidéos de formation en ligne, des démonstrations de logiciel, du matériel de formation à distance et bien d'autres types d'enregistrements animés.

ScreenCorder vous offre les possibilités suivantes :

- Choisissez d'enregistrer les séquences audio et vidéo simultanément, ou ajoutez la bande audio dans un deuxième temps, par exemple pour commenter votre matériel vidéo ou donner des instructions détaillées au fur et à mesure de son déroulement.

- ScreenCorder vous permet d'ajouter toute une gamme d'objets à vos enregistrements d'écran, y compris objets animés, images fixes, enregistrements webcam, bulles de texte et loupes de grossissement, que vous pouvez ensuite personnaliser selon vos besoins.

- Après avoir créé votre enregistrement d'écran initial, vous pouvez le modifier de nombreuses manières. Vous pouvez par exemple supprimer des séquences existantes, que celles-ci soient situées au début, au milieu ou à la fin de l'enregistrement, insérer de nouvelles séquences audio et/ou vidéo ou prolonger certaines images en opérant un arrêt sur image.

- Vous pouvez doter vos enregistrements d'interactivité en y insérant des repères et en plaçant des actions (pause, aller à un repère spécifique, envoyer un message et ainsi de suite) sur certains de ses objets.

- Une fois votre enregistrement achevé, vous pouvez l'exporter dans divers formats vidéo : WMV, AVI, Flash® (SWF) et FLV (Flash® Video).

- ScreenCorder vous permet également d'évaluer le niveau de compréhension de vos utilisateurs quant au matériel abordé par votre vidéo en y insérant des quiz. Libre à vous ensuite de transférer la vidéo sur un système de gestion de l'apprentissage compatible avec la norme SCORM 1.2.

- Pour finir vous pouvez sauvegarder vos enregistrements d'écran en tant que projets. Cette opération vous permettra de les rouvrir ultérieurement pour les développer plus avant, les modifier et les réexporter, soit dans le même format vidéo que l'enregistrement initial, soit dans un format différent.

MatchWare ScreenCorder est également livré avec un utilitaire nommé Web Builder, lequel vous permet de créer un site complet de présentation de vos vidéos sur Internet, autorisant la navigation, le choix d'un modèle (parmi les divers modèles prêts à l'emploi fournis), la définition d'un titre, d'une description et ainsi de suite.

Nouveautés de ScreenCorder 5

ScreenCorder 5 intègre un grand nombre de nouvelles fonctionnalités, exposées en détail dans cette documentation. La présente rubrique donne un aperçu rapide des principaux enrichissements.

Interface utilisateur : L'interface de ScreenCorder 5 est dotée d'un nouvel aperçu visuel et de nouveaux boutons de navigation. Vous en trouverez une description détaillée à la rubrique "Visionnement d'un enregistrement".

Bibliothèque multimédia : Le contenu et l'interface de la Bibliothèque multimédia de ScreenCorder 5 ont été entièrement remaniés. La Bibliothèque multimédia propose toute une gamme de bulles de texte, de flèches, d'objets animés et de loupes que vous pouvez personnaliser en les redimensionnant, en les faisant pivoter, en modifiant la couleur de leur cadre ou de leur remplissage, en leur donnant un niveau de transparence et ainsi de suite. Pour en savoir plus sur ces objets, reportez-vous aux rubriques "Ajout d'objets multimédias" et "Insertion d'images fixes".

Objets webcam : ScreenCorder 5 vous permet de créer un ou plusieurs enregistrements webcam à intégrer à votre enregistrement. Libre à vous également de sauvegarder ces enregistrements webcam en vue de leur utilisation future dans d'autres projets ScreenCorder, et même d'importer d'autres vidéos AVI dans vos enregistrements. Pour voir comment créer et insérer un objet webcam dans votre enregistrement d'écran, reportez-vous à la rubrique "Ajout d'objets webcam".

Repères : Vous pouvez maintenant insérer des repères dans votre enregistrement afin d'en identifier certaines images, que ce soit pendant l'enregistrement initial ou durant la phase d'édition. La définition de repères peut vous servir entre autres à identifier des images sur lesquelles revenir, à délimiter une section à supprimer, ou à doter votre enregistrement d'interactivité. Vous trouverez une description complète de cette fonctionnalité à la rubrique "Utilisation de repères".

Interactivité : Une fois que vous avez placé un objet dans votre enregistrement, ScreenCorder 5 vous permet de le doter d'interactivité. Vous pouvez ainsi créer des menus permettant à vos utilisateurs de parcourir votre vidéo, ou leur donner la possibilité de déclencher des actions spécifiques en cliquant sur des objets. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Ajout d'interactivité". Notez que cette fonctionnalité n'est prise en charge que par le format vidéo Flash® (SWF).

Quiz : ScreenCorder vous permet d'évaluer le niveau de compréhension de vos utilisateurs quant au matériel abordé par votre vidéo d'écran en y insérant des quiz. Vous pouvez également faire usage de quiz pour recueillir les commentaires des utilisateurs sur les informations présentées. Libre à vous de décider si les résultats doivent être communiqués au terme de chaque quiz ou sur une fiche récapitulative affichée à la suite du dernier quiz. Vous pouvez également demander que les résultats soient envoyés via la messagerie, ou obtenir leur transfert vers un système de gestion de l'apprentissage compatible avec la norme SCORM. Pour plus d'information, reportez-vous à la rubrique "Ajout de quiz". Etant donné que cette fonctionnalité repose sur l'apport d'interactivité, seul le format de vidéo Flash® (SWF) la prend en charge.

Captures d'écran : Durant la phase d'édition de votre enregistrement, ScreenCorder 5 vous permet d'identifier des images particulières à exporter en tant que captures d'écran. Les captures identifiées peuvent être exportées soit sous forme de fichiers graphiques individuels dans le dossier de votre choix, soit sous forme d'objets incorporés dans un document Microsoft Word automatiquement mis en forme. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Exportation de captures".

Remarques :

- La résolution de couleurs 8 bits, désormais abandonnée par la plupart des ordinateurs, n'est pas prise en charge par ScreenCorder. Les formats d'exportation GIF animé et AVI 8 bits, réservés dans la version précédente aux enregistrements d'écran réalisés avec une résolution de couleurs 8 bits, ne font donc plus partie des formats proposés.

- L'introduction des nouvelles fonctionnalités décrites ci-dessus a nécessité une modification du format de fichier des projets ScreenCorder. Pour cette raison, ScreenCorder 5 n'est pas en mesure d'ouvrir les projets créés avec ScreenCorder 4 ou version antérieure.

Installation

Installation de ScreenCorder

Installation sur poste unique

- Insérez le CD-ROM dans le lecteur approprié.
- Suivez les instructions affichées par le programme d'installation de ScreenCorder.

Si le programme d'installation de ScreenCorder ne démarre pas automatiquement :

- Choisissez Démarrer - Exécuter.
- Tapez les commandes suivantes :

  X:\start.exe

  où X représente la lettre de votre lecteur de CD-ROM.

Installation administrative (administrateurs système)

Le logiciel Windows® Installer autorise l'installation administrative d'une application ou d'un produit sur un réseau en vue de son utilisation par un groupe de travail. Une installation administrative installe sur le réseau une image source de l'application similaire à l'image source figurant sur un CD-ROM. L'administrateur système peut alors distribuer l'installation aux ordinateurs clients d'un domaine par le biais de stratégies de groupe. Ce type d'installation requiert Windows 2000 Server ou ultérieur.

Pour en savoir plus sur Windows® Installer et les installations administratives, veuillez vous reporter au site web de Microsoft.

Création d'une installation administrative

En tant qu'administrateur, vous pouvez créer une installation administrative à partir de la ligne de commande en faisant appel au paramètre /a :

- Choisissez Démarrer - Exécuter.
- Tapez les commandes suivantes :

  ```
  msiexec.exe /a X:\install\setup.msi
  ```

  où X représente la lettre de votre lecteur de CD-ROM.

  (veuillez vérifier l'emplacement du fichier setup.msi sur votre CD-ROM)

- Indiquez les informations suivantes dans la boîte de dialogue qui s'affiche :
  - Le dossier dans lequel vous souhaitez décompresser le fichier .msi
  - Les noms d'utilisateur et de société à utiliser par défaut
  - Le numéro de série
- (facultatif) Cochez l'option "Forcer l'activation lors de l'exécution de ScreenCorder" pour activer ScreenCorder à son premier lancement.
- (facultatif) Cochez la case"Activer automatiquement durant l'installation" pour activer ScreenCorder durant l'installation.

Ces deux procédures d'activation se déroulent en arrière-plan, sans produire de message.

Ces options d'activation sont sauvegardées dans le fichier "admin.ini" placé dans le dossier de destination. Vous pouvez l'éditer à l'aide d'un éditeur de texte comme le Bloc-notes si vous souhaitez choisir de nouvelles options sans devoir recréer une nouvelle installation administrative.

Application d'une mise à jour à l'installation administrative

- Choisissez Démarrer – Exécuter, puis tapez :

```
msiexec.exe /p <chemin d'accès au fichier .msp> /a <chemin d'accès
au fichier administratif .msi>
```

Les membres du groupe de travail utilisant ScreenCorder devront alors réinstaller l'application à partir de la nouvelle image source administrative pour bénéficier de la mise à jour.

Pour entièrement réinstaller l'application et mettre en mémoire cache le fichier .msi sur leur ordinateur, les utilisateurs devront taper l'une des commandes suivantes :

- `msiexec.exe /fvomus //serveur/<fichier administratif .msi>`
- `msiexec.exe /I //serveur//<fichier administratif .msi > REINSTALL=ALL REINSTALLMODE=vomus`

Dépannage

Modification de l'emplacement du fichier d'activation

Par défaut, les données d'activation sont sauvegardées dans :

C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\mwas\ScreenCorder5.0.mwas

Dans de rares circonstances, il peut arriver qu'un ordinateur client n'autorise qu'un accès restreint à ce dossier, ce qui empêche la sauvegarde du fichier d'activation. Si votre système client/serveur est configuré de cette manière, vous pouvez transférer le fichier d'activation à un autre emplacement en ajoutant une entrée dans le fichier admin.ini comme suit :

```
[Activation]

mwas=c:\autre dossier avec droit d'accès en
écriture\ScreenCorder5.0.mwas
```

Sauvegarde de plusieurs fichiers d'activation sur le serveur

Vous pouvez conserver plusieurs fichiers d'activation dans le même dossier du serveur en ajoutant une entrée au fichier admin.ini comme suit :

```
[Activation]

mwas=\\serveur\activations\ScreenCorder5.0_%COMPUTERNAME%.mwas
```

où :

serveur = le nom du serveur

activations = le nom de partage sur le serveur

%COMPUTERNAME% sera remplacé par le nom de l'ordinateur client

Problème lors de l'application d'une mise à jour

Q. Il ne se passe rien lorsque je double-clique sur le fichier de mise à jour (par ex. patch.msp).

R. Il se peut que l'extension de fichier .msp soit attribuée à une application autre que Windows Installer.

Dans ce cas, vous pouvez appliquer la mise à jour comme suit :

- Choisissez Démarrer - Exécuter.
- Tapez les commandes suivantes :

  ```
  msiexec.exe /p c:\temp\patch.msp
  ```

  (en supposant que vous ayez copié le fichier .msp dans c:\temp)

Prise en main rapide

Didacticiel

Ce didacticiel a pour but de vous guider pas à pas dans l'enregistrement de votre première vidéo d'écran. Toutes les options et fonctionnalités abordées ici sont décrites en détail dans le reste de cette documentation.

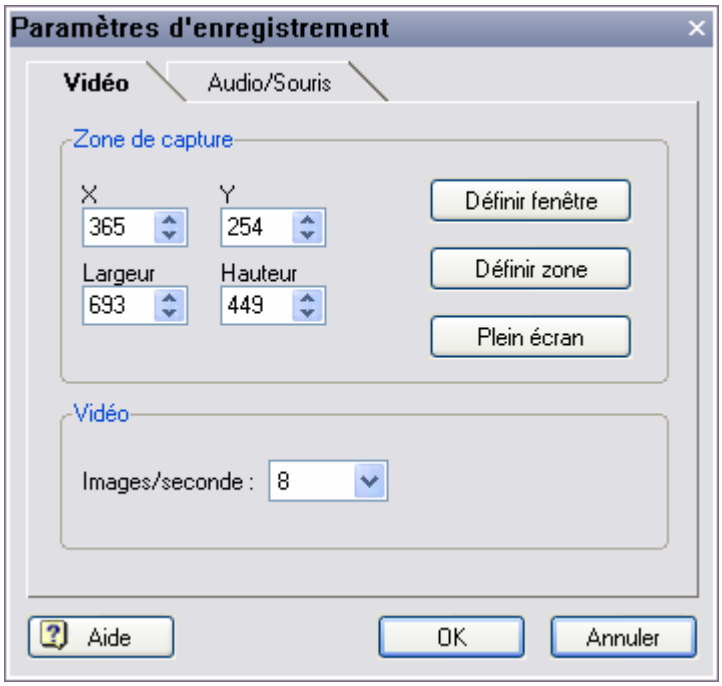
Lorsque vous démarrez ScreenCorder, la première boîte de dialogue qui apparaît est la boîte Bienvenue.

- Cliquez sur le bouton **Nouveau projet** pour commencer un nouvel enregistrement.

La boîte de dialogue **Paramètres d'enregistrement** s'affiche.

Première étape - Définition de la zone de capture

L'onglet **Vidéo** est sélectionné par défaut.



- Cliquez sur le bouton **Définir fenêtre**.

  ScreenCorder disparaît pour vous permettre de sélectionner votre zone de capture à l'aide de la souris.

- Déplacez le pointeur de façon à mettre en valeur la fenêtre ou le cadre voulu, puis cliquez pour le sélectionner.

Une fois la zone de capture définie, vous pouvez si nécessaire ajuster ses dimensions au moyen des champs X, Y, Largeur et Hauteur.

Au lieu de sélectionner une fenêtre ou un cadre existant, vous pouvez également définir votre propre zone de capture en cliquant sur le bouton "Définir zone".

Deuxième étape (facultative) - Définition des paramètres Audio / Souris

- Cliquez sur l'onglet **Audio / Souris** de la boîte de dialogue "Paramètres d'enregistrement"

- Si vous ne souhaitez pas capturer le son, désactivez l'option "Enregistrer audio".
- Cliquez sur OK au bas de la boîte de dialogue "Paramètres d'enregistrement" pour sauvegarder les paramètres et quitter cette boîte.

Il est possible que la boîte de dialogue "Conseil sur la zone de capture" s'affiche. Contentez-vous de cliquer sur le bouton "Ne pas ajuster" pour continuer.

Troisième étape - Création de l'enregistrement

Vous êtes maintenant en présence de la fenêtre principale de ScreenCorder.

➢ Pour commencer à enregistrer, cliquez sur le bouton **Enregistrer** .

Il se peut qu'un message apparaisse. Après l'avoir lu, cliquez sur "Démarrer l'enregistrement".

La fenêtre de ScreenCorder disparaît. La zone de capture que vous avez définie à la première étape est mise en valeur par un cadre rouge clignotant, vous indiquant que l'enregistrement a commencé.

Si vous réalisez un enregistrement plein écran, ScreenCorder n'affiche pas ce cadre rouge pour éviter qu'il ne soit intégré à l'enregistrement.

Vous pouvez déplacer le pointeur où bon vous semble, cliquer avec le bouton gauche ou droit de la souris, appuyer sur une touche du clavier, ouvrir des menus et ainsi de suite. Toute opération se déroulant à l'intérieur de la zone de capture définie précédemment est enregistrée.

Une erreur fréquente lors de l'enregistrement des mouvements du pointeur de la souris consiste à déplacer celle-ci trop rapidement. Lorsque vous enregistrez les mouvements de la souris, veillez à la déplacer lentement. Votre auditoire aura alors plus de facilité à suivre votre démonstration et vos actions à l'écran.

- Appuyez sur la touche **Echap** (Esc) lorsque vous avez terminé d'enregistrer.
- Cliquez sur le bouton **Lire** pour vérifier l'enregistrement.

Si vous en êtes satisfait, passez à la quatrième étape de ce didacticiel. Dans le cas contraire, vous pouvez répéter la procédure pour recommencer votre enregistrement à partir du début, ou reprendre uniquement la partie dont vous n'êtes pas satisfait. Pour ce faire, faites glisser le curseur de la réglette à l'endroit à partir duquel vous voulez reprendre l'enregistrement et cliquez sur le bouton Enregistrer.

Quatrième étape - Sauvegarde du projet / Exportation de l'enregistrement

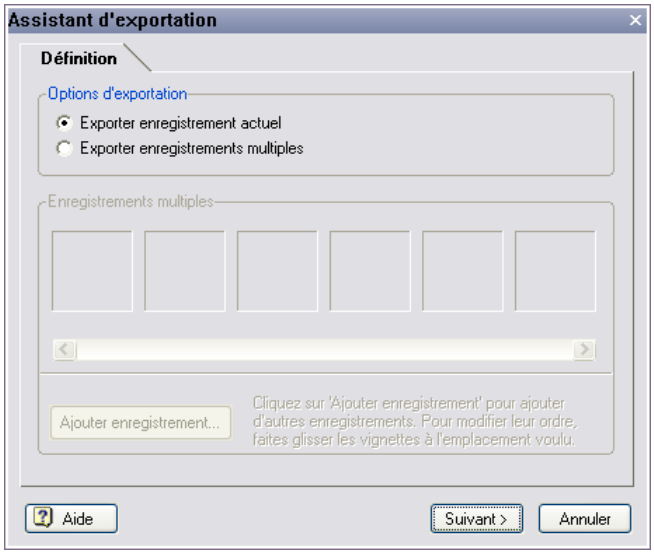
Avant de convertir votre enregistrement d'écran en vidéo, il vous est conseillé de le sauvegarder en tant que projet. Si nécessaire, vous pourrez alors rouvrir ce projet par la suite pour continuer à travailler sur l'enregistrement, puis le convertir à nouveau en vidéo, soit au format initial, soit dans un format vidéo différent.

- Pour ce faire, choisissez **Fichier | Enregistrer projet**, spécifiez un dossier et un nom pour votre projet dans la boîte de dialogue "Enregistrer sous" qui apparaît et cliquez sur Enregistrer.

Vous êtes maintenant prêt à exporter votre enregistrement sous forme de vidéo.

- Choisissez **Fichier | Exporter vidéo** dans le menu principal.

  La boîte de dialogue **Définition** de l'assistant d'exportation s'affiche.



- Assurez-vous que l'option **Exporter enregistrement actuel** est sélectionnée et cliquez sur Suivant.

La boîte de dialogue **Format** apparaît pour vous permettre de choisir le type de vidéo que vous souhaitez créer.

- Cliquez sur Suivant.

La boîte de dialogue **Paramètres de compression** apparaît, les paramètres de compression par défaut étant déjà sélectionnés.

- Cliquez sur Suivant.

La boîte de dialogue **Destination** s'affiche.

- Spécifiez un chemin d'accès et un nom pour votre vidéo, ou cliquez sur le bouton Parcourir pour localiser un dossier.
- Cliquez sur **Exporter** pour exporter votre enregistrement.
- Une fois l'exportation terminée, cliquez sur **Lire vidéo** dans la boîte de dialogue qui s'affiche pour visionner la vidéo avec le lecteur intégré de ScreenCorder.

Vous devrez fermer le programme de lecture avant de pouvoir continuer à travailler dans ScreenCorder.

Conseils d'optimisation

Vous pouvez commencer à créer des enregistrements aussitôt ScreenCorder installé. Les principaux points à prendre en considération lors de la réalisation d'un enregistrement sont répertoriés ci-dessous. En suivant ces conseils, vous serez assuré d'une qualité de vidéo optimale.

1. Configuration de l'ordinateur

Consultez la rubrique "Mise en place de l'environnement" du chapitre "Mise en place d'un enregistrement".

2. Taille de la zone de capture

Consultez la rubrique "Définition de la zone de capture" du chapitre "Mise en place d'un enregistrement".

3. Paramètres de l'enregistrement

Vidéo

Consultez la rubrique "Définition des paramètres vidéo" du chapitre "Mise en place d'un enregistrement".

Audio

Consultez la rubrique "Définition des paramètres audio/souris" du chapitre "Mise en place d'un enregistrement".

4. Exportation de la vidéo

ScreenCorder prend en charge quatre formats de vidéo différents : WMV, Flash® (SWF), FLV (Flash® Video) et AVI.

Consultez la rubrique "Création d'une vidéo : Etape 2 - Format" pour une description détaillée des avantages et inconvénients de chaque format.

Conseils pour l'exportation au format WMV

Reportez-vous au paragraphe "Format WMV" de la rubrique "Création d'une vidéo : Etape 3 - Compression".

Conseils pour l'exportation au format Flash® (SWF)

Reportez-vous au paragraphe "Format Flash (SWF)" de la rubrique "Création d'une vidéo : Etape 3 - Compression".

Conseils pour l'exportation au format FLV (Flash® Video)

Reportez-vous au paragraphe "Format FLV (Flash Video)" de la rubrique "Création d'une vidéo : Etape 3 - Compression".

Conseils pour l'exportation au format AVI

Reportez-vous au paragraphe "Format AVI" de la rubrique "Création d'une vidéo : Etape 3 - Compression".

5. Redimensionnement de l'enregistrement

Reportez-vous au paragraphe "Redimensionnement de l'enregistrement" in "Création d'une vidéo : Etape 2 - Format".

Utilisation

Mise en place d'un enregistrement

Mise en place de l'environnement

Bien que vous puissiez commencer à réaliser vos enregistrements d'écran immédiatement (voir "Définition de la zone de capture"), la lecture des conseils ci-dessous vous permettra d'obtenir une qualité d'enregistrement optimale.

1. Fermez tous les programmes superflus

Les opérations d'enregistrement font un usage intensif des ressources système de l'ordinateur. Pour libérer la majeure partie de celles-ci, fermez tous les programmes et toutes les tâches auxquelles vous ne comptez pas faire appel durant l'enregistrement. Prévoyez également d'utiliser le PC le plus performant dont vous disposez.

Bien que l'enregistrement requière beaucoup de puissance de la part de l'ordinateur, la lecture n'est pas particulièrement exigeante en termes de ressources. Elle peut donc être effectuée sur un ordinateur moins puissant.

2. Désactivez l'accélération matérielle

Sur de nombreux ordinateurs, la désactivation de l'accélération matérielle permet d'obtenir de meilleurs résultats. Avec Windows® 2000 ou XP, cette opération est très simple : contentez-vous de cocher la commande "Options | Auto-désactiver accélération matérielle" du menu principal.

Certains ordinateurs se bloquent lorsque une application tierce tente de modifier ce paramètre. Si votre système se bloque lorsque vous essayez d'effectuer un enregistrement avec l'option "Auto-désactiver accélération matérielle" cochée, désélectionnez cette option et suivez la procédure manuelle ci-dessous pour désactiver l'accélération matérielle :

- Ouvrez le panneau de configuration.
- Double-cliquez sur l'icône Affichage.
- Cliquez sur l'onglet Paramètres.
- Cliquez sur le bouton Avancé.
- Cliquez sur l'onglet Performances.
- Faites glisser le taquet d'accélération matérielle à l'extrême gauche de la réglette (c'est-à-dire sur la position Aucune).
- Cliquez sur OK : vous êtes maintenant prêt à réaliser l'enregistrement.

3. Résolution d'écran

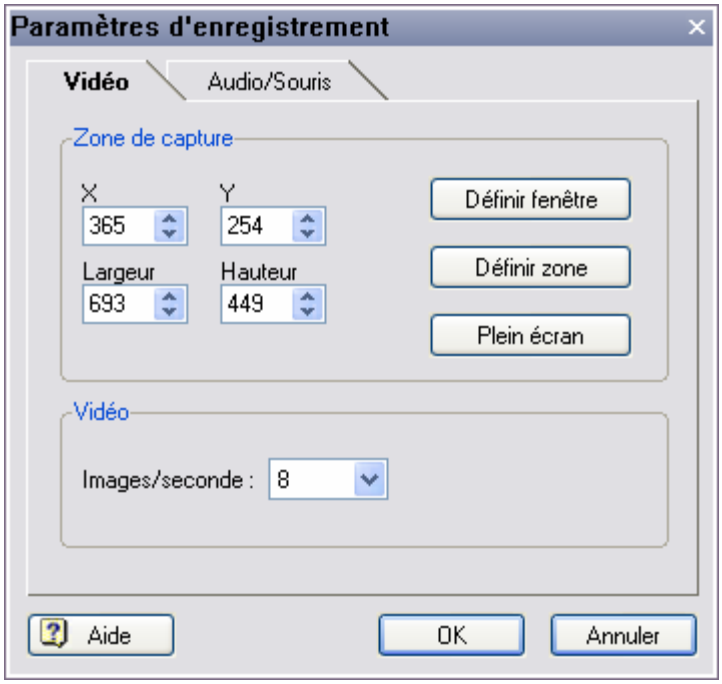
La résolution de l'écran (800 x 600, 1024 x 768, 1280 x 1024 et ainsi de suite) n'entre en compte que lorsque vous réalisez un enregistrement de grande taille. Si votre résolution d'écran est élevée, il est conseillé de définir une fenêtre ou une zone de capture spécifique au moyen des options "Définir fenêtre" ou "Définir zone" plutôt que de choisir l'option "Plein écran". S'il vous devez impérativement créer l'enregistrement en mode Plein écran, utilisez la résolution d'écran la plus basse possible, par exemple 800 x 600.

Définition de la zone de capture

La première étape de la création d'un enregistrement consiste à définir la zone de capture.

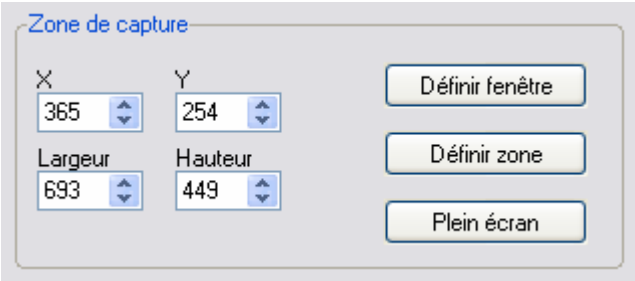
Cette opération est réalisée à partir de la boîte de dialogue "Paramètres d'enregistrement", qui apparaît dès que vous lancez ScreenCorder ou choisissez "Fichier | Nouveau" pour créer un nouvel enregistrement d'écran.

Bien que les paramètres par défaut relatifs à la capture audio, à la capture vidéo et à l'usage de la souris conviennent à la plupart des enregistrements, cette boîte de dialogue vous permet de les modifier. Consultez les rubriques "Définition des paramètres vidéo" et "Définition des paramètres audio/souris" pour en savoir plus.



Sélection de la zone de capture

L'onglet Vidéo de la boîte de dialogue "Paramètres d'enregistrement" vous permet de définir la zone de capture : en d'autres termes, la partie de l'écran que vous souhaitez enregistrer. Trois possibilités s'offrent à vous, décrites en détail ci-dessous.



Sélection d'une autre fenêtre d'application

Cette option vous permet de sélectionner la fenêtre d'une autre application ouverte sur votre bureau Windows. Vous pourrez alors enregistrer toutes les actions se déroulant dans cette fenêtre, par exemple pour créer un didacticiel sur le mode d'emploi de cette application.

- Cliquez sur le bouton **Définir fenêtre**.

  ScreenCorder disparaît. Un cadre s'affiche, délimitant la fenêtre ou le cadre sélectionné.

- Déplacez le pointeur de façon à mettre en valeur la fenêtre ou le cadre voulu, puis cliquez pour le sélectionner.

La règle à suivre lorsque vous définissez la taille de la zone de capture se résume ainsi : aussi grande que nécessaire, mais aussi petite que possible. Par conséquent, si vous n'êtes pas tenu de respecter une taille de vidéo spécifique, réduisez au maximum la taille de la fenêtre de l'application que vous souhaitez enregistrer, tout en veillant à ce qu'elle reste suffisamment grande pour afficher tous les menus, commandes, boutons et autres éléments auxquels vous aurez besoin d'accéder durant l'enregistrement.

Si en revanche vous comptez intégrer vos enregistrements à un site web, leurs dimensions devront correspondre exactement à l'emplacement prévu par la mise en forme de la page web. Dans ce cas, il convient de déterminer et de définir ces dimensions avant de commencer l'enregistrement pour éviter le redimensionnement de la vidéo en cours de lecture, ce qui provoque généralement une perte de qualité.

Windows ne permet malheureusement pas de spécifier avec précision les dimensions à donner à une fenêtre d'application, bien qu'il soit possible d'obtenir un dimensionnement approximatif avec la souris. Une autre possibilité est de faire appel à un utilitaire tel Sizer, qui permet un dimensionnement exact (http://www.brianapps.net/sizer.html).

Définition d'une zone spécifique

Vous pouvez également définir vous-même les dimensions de la zone de capture à l'aide de la souris.

- Cliquez sur le bouton **Définir zone**.

  ScreenCorder disparaît, et le pointeur de la souris prend la forme d'une croix.

- Placez le pointeur de la souris dans l'angle supérieur gauche de la zone de capture requise. Cliquez sur le bouton gauche et maintenez-le enfoncé tout en dessinant un cadre autour de la zone en question.

- Lorsque vous avez atteint l'angle inférieur droit de la zone requise, relâchez le bouton de la souris.

La zone de capture est maintenant définie par un cadre rouge superposé à la boîte de dialogue "Paramètres d'enregistrement". Si nécessaire, vous pouvez ajuster les dimensions de la zone de capture en faisant glisser l'un des bords ou l'un des angles du cadre. Vous pouvez également déplacer le cadre lui-même en cliquant sur sa barre de titre. Lorsque vous déplacez le cadre représentant la zone de capture, ScreenCorder disparaît à nouveau pour vous permettre de voir le contenu sous-jacent.

Enregistrement en mode Plein écran

- Si vous souhaitez enregistrer la totalité de l'écran, cliquez sur le bouton **Plein écran**.

Lorsque vous réalisez un enregistrement plein écran, l'enregistrement a la même taille que l'écran.

Dimensionnement de la zone de capture

Une fois que vous avez défini la taille de la zone de capture comme décrit ci-dessus, ses coordonnées s'affichent dans les champs X, Y, Largeur et Hauteur de la boîte de dialogue "Paramètres d'enregistrement".

Pour définir plus précisément la position ou la taille de la zone de capture, saisissez de nouvelles valeurs dans ces champs ou faites appel aux boutons fléchés pour les modifier pixel par pixel. Vous pouvez ajuster ces valeurs avant ou après avoir cliqué sur les boutons "Définir fenêtre", "Définir zone" ou "Plein écran".

ScreenCorder mémorise les coordonnées X/Y et les valeurs Largeur/Hauteur de la dernière zone de capture définie, même lorsque vous quittez ScreenCorder.

Champs X et Y

Ces champs indiquent les coordonnées de l'angle supérieur gauche de la zone de capture. Ainsi, les coordonnées X=20, Y=30 indiquent que l'angle supérieur gauche de la zone de capture est situé à 20 pixels du bord gauche de l'écran et à 30 pixels de son bord supérieur.

- Pour déplacer la zone de capture vers la droite, augmentez la valeur X. Pour la déplacer vers la gauche, diminuez la valeur X.

- Pour déplacer la zone de capture vers le bas, augmentez la valeur Y. Pour la déplacer vers le haut, diminuez la valeur Y.

La modification des valeurs X ou Y de la zone de capture n'ont pas d'effet sur sa taille (i.e. les valeurs Largeur et Hauteur).

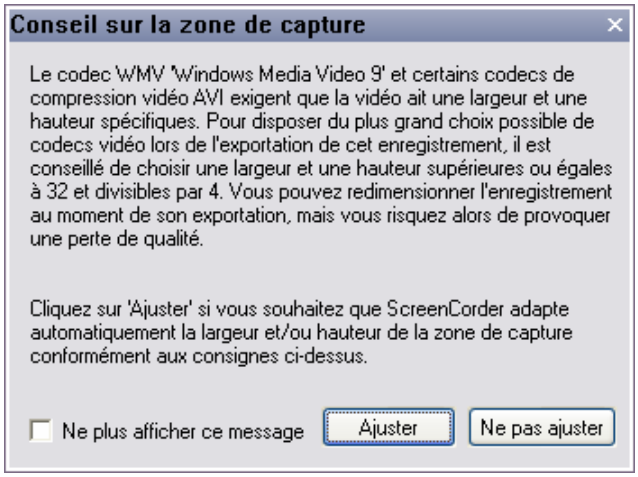
Champs Largeur et Hauteur

Ces champs vous permettent de redimensionner la zone de capture.

Le redimensionnement de la zone de capture n'a pas d'effet sur les coordonnées de son angle supérieur gauche (i.e. les valeurs X et Y).

Conseil sur la zone de capture

Lorsque vous cliquez sur OK pour passer à la fenêtre principale de ScreenCorder et commencer votre enregistrement d'écran, il se peut que le message suivant s'affiche.


Conseil sur la zone de capture
Le codec WMV 'Windows Media Video 9' et certains codecs de compression vidéo AVI exigent que la vidéo ait une largeur et une hauteur spécifiques. Pour disposer du plus grand choix possible de codecs vidéo lors de l'exportation de cet enregistrement, il est conseillé de choisir une largeur et une hauteur supérieures ou égales à 32 et divisibles par 4. Vous pouvez redimensionner l'enregistrement au moment de son exportation, mais vous risquez alors de provoquer une perte de qualité.
Cliquez sur 'Ajuster' si vous souhaitez que ScreenCorder adapte automatiquement la largeur et/ou hauteur de la zone de capture conformément aux consignes ci-dessus.
Ne plus afficher ce message
Ajuster
Ne pas ajuster

- Cliquez sur **Ajuster** pour laisser à ScreenCorder le soin de redimensionner la zone de capture.

  ScreenCorder affiche de nouveau la boîte de dialogue "Paramètres d'enregistrement" pour que vous puissiez prendre connaissance des nouvelles valeurs des champs Largeur et Hauteur (jusqu'à 3 pixels supplémentaires dans chaque champ).

- Cliquez sur OK pour passer à la fenêtre d'enregistrement.

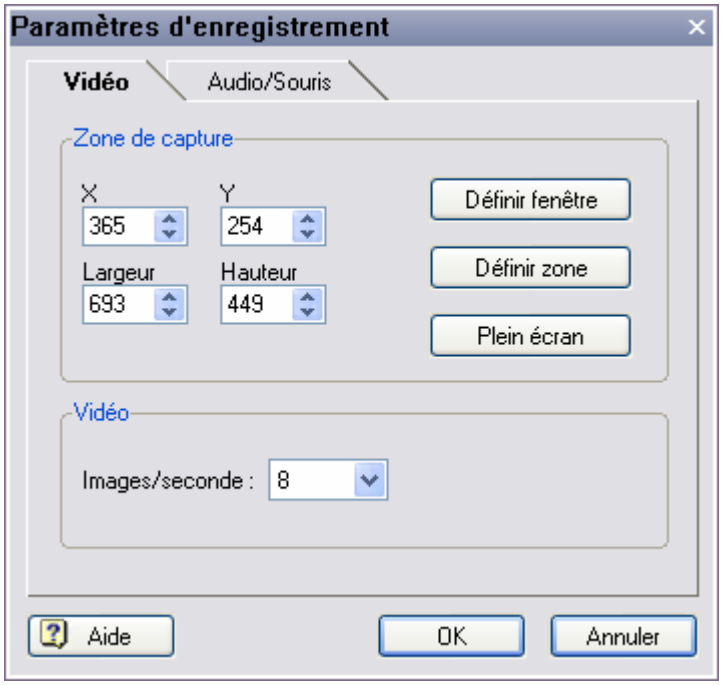
Si vous cliquez sur le bouton **Ne pas ajuster**, ScreenCorder ne modifie pas votre zone de capture et vous passez directement à la fenêtre d'enregistrement. Toutefois, lorsque vous procéderez à l'exportation de l'enregistrement sous forme de vidéo, les codecs vidéo de votre ordinateur qui sont incompatibles avec la taille de la zone de capture définie seront désactivés.

Si vous avez désactivé l'affichage de ce conseil, vous pouvez le rétablir en choisissant "Options | Afficher conseil sur la zone de capture".

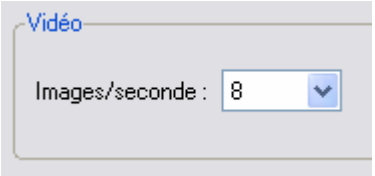
Définition des paramètres vidéo

L'onglet Vidéo de la boîte de dialogue "Paramètres d'enregistrement" vous permet de modifier les paramètres vidéo applicables à votre nouvel enregistrement d'écran.

Cette boîte de dialogue apparaît au démarrage de ScreenCorder et chaque fois que vous cliquez sur "Fichier | Nouveau" pour créer un nouvel enregistrement.



Paramètres vidéo



Images par seconde : Ce champ définit le nombre d'images à enregistrer par seconde, également désigné par l'appellation "taux d'images". La valeur par défaut, que tout ordinateur est généralement en mesure de prendre en charge lors de l'enregistrement à partir d'une fenêtre d'application, est de 8. Une valeur plus faible peut se traduire par un manque de fluidité lors de la transition d'une image à l'autre. Une valeur plus élevée est généralement superflue et risque de donner une taille de fichier trop importante.

- Pour modifier ce taux d'images, choisissez la valeur voulue dans la liste déroulante.

Si votre zone de capture est particulièrement étendue, il est conseillé de définir un taux d'images peu élevé. En effet, les enregistrements plein écran réalisés sur des écrans de grande taille font un usage intensif des ressources de l'ordinateur. Pour une fluidité d'enregistrement optimale dans ce cas, le taux d'images ne devrait pas dépasser 4.

Les performances dépendent aussi en large mesure de la carte graphique et du processeur de votre ordinateur. Par conséquent, si votre enregistrement n'est pas satisfaisant, il convient de réessayer avec un taux d'images inférieur. En revanche, libre à vous d'augmenter le taux d'images si votre ordinateur est suffisamment puissant et si l'amélioration de la qualité et de la représentation des données est réellement appréciable. Notez cependant qu'il peut être superflu de spécifier un taux d'image maximum pour certains types de contenus.

Les consignes ci-dessous donnent un résultat satisfaisant sur la plupart des ordinateurs :

Plein écran :	800 x 600 ou plus	de 2 à 8 images par seconde
Zone / fenêtre de grande taille :	jusqu'à 800 x 600	de 6 à 12 images par seconde
Zone / fenêtre de petite taille :	inférieure à 640 x 480	de 8 à 20 images par seconde

Si vous comptez enregistrer des objets en mouvement au sein de votre zone de capture (vidéo réelle ou autre objet animé), faites des essais pour déterminer le nombre d'images par seconde à utiliser pour obtenir une bonne qualité d'enregistrement. Assurez-vous également que l'ordinateur est suffisamment puissant pour simultanément diffuser la vidéo que vous souhaitez enregistrer et enregistrer cette dernière. Pour donner un exemple, la plupart des ordinateurs sont capables d'enregistrer une vidéo réelle de taille 320 x 240 sans aucun problème. En revanche, très peu d'ordinateurs sont suffisamment performants pour enregistrer une vidéo réelle de taille 600 x 400 ou plus sans perte de qualité, même avec un taux de 25 images/sec. Si l'ordinateur n'est pas assez puissant pour gérer le taux d'images spécifié, ScreenCorder se contente d'omettre les images qui ne peuvent pas être enregistrées.

La valeur 25 images/sec. correspond au standard vidéo PAL (Europe et autres pays). La valeur 30 images/sec. correspond au standard NTSC (Etats-Unis, Japon et autres pays).

Définition des paramètres audio et souris

L'onglet Audio/Souris de la boîte de dialogue "Paramètres d'enregistrement" vous permet de modifier les paramètres concernant l'audio et la souris applicables à votre nouvel enregistrement.

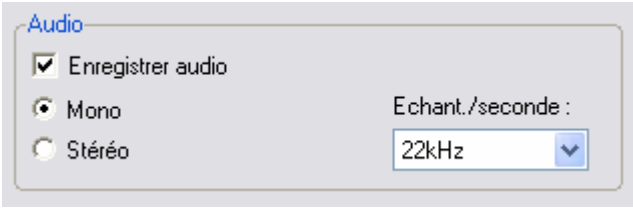
Cette boîte de dialogue apparaît au démarrage de ScreenCorder et chaque fois que vous cliquez sur "Fichier | Nouveau" pour créer un nouvel enregistrement d'écran.

Les options concernant l'audio servent à définir le mode d'enregistrement audio et la qualité audio requise. Les options concernant la souris, quant à elles, vous permettent de mettre en évidence les clics de souris au moyen de symboles visuels et de sons intégrés à l'enregistrement.

Paramètres audio

ScreenCorder est capable d'enregistrer des messages vocaux, de la musique ou tout autre son, à partir du microphone ou du canal "entrée ligne".

Vous n'êtes toutefois pas tenu d'enregistrer la vidéo et l'audio en même temps. Il est tout à fait possible d'effectuer un enregistrement initial sans son, puis d'y ajouter une bande sonore par la suite.



Enregistrer audio : Désactivez cette option si vous souhaitez que ScreenCorder n'inclue aucun élément audio dans votre enregistrement. L'absence de son permet de réduire la taille du fichier sortie obtenu.

Remarques :

- Si vous ne voulez pas enregistrer la séquence audio en même temps que la séquence vidéo, mais comptez l'ajouter par la suite, vous devez néanmoins cocher l'option "Enregistrer audio" avant de commencer l'enregistrement.
- Lorsque cette option n'est pas cochée, ScreenCorder n'ajoute pas de sons correspondant aux clics de souris.

Mono : Cochez cette option pour enregistrer le son en mode Mono. Le mode Mono exige deux fois moins d'espace que le mode Stéréo et donne des résultats tout à fait satisfaisants dans la plupart des cas. Il s'agit donc du mode d'enregistrement recommandé.

Stéréo : Cochez cette option pour enregistrer le son en mode Stéréo (deux canaux). Le mode Stéréo exige deux fois plus d'espace que le mode Mono.

Enregistrez toujours la voix en mode Mono. Le mode Stéréo n'est requis que pour la musique ou les effets sonores à deux canaux.

Echantillons/seconde : Cette liste déroulante propose les valeurs 11, 22, 44 et 48 KHz.

Les options 44/48 KHz produisent la meilleure qualité de son, mais exigent deux fois plus d'espace que l'option 22 KHz, et quatre fois plus que l'option 11 KHz.

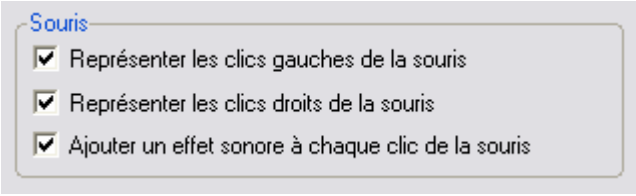
Le choix des options 22 ou 44/48 KHz peut entraîner une baisse de performance (due à une réduction du taux d'enregistrement des images). L'option 22 KHz est généralement conseillée. Faites néanmoins des essais pour déterminer la solution la plus adaptée à votre cas. Si la voix est le seul élément audio de votre enregistrement, l'option 22 KHz est tout à fait adéquate.

Les paramètres audio Mono, 22 KHz donnent de très bons résultats dans la plupart des cas, particulièrement si la voix constitue le seul élément audio de votre enregistrement. Une valeur plus basse risque toutefois de détériorer la qualité de la voix.

Paramètres relatifs à la souris

Durant votre enregistrement, vous utiliserez probablement aussi bien le bouton gauche que le bouton droit de la souris. Pour aider votre auditoire à faire la distinction entre les deux boutons de souris utilisés, ScreenCorder insère un astérisque rouge lorsque le bouton gauche de la souris reçoit un clic et un astérisque vert lorsqu'il s'agit du bouton droit.

Par défaut, ScreenCorder ajoute également un bruitage chaque fois que vous cliquez sur l'un des boutons de la souris.


Souris
Représenter les clics gauches de la souris
Représenter les clics droits de la souris
Ajouter un effet sonore à chaque clic de la souris

Représenter les clics gauches de la souris : Supprimez cette coche pour éviter que ScreenCorder n'ajoute un astérisque rouge chaque fois que la souris reçoit un clic gauche.

Représenter les clics droits de la souris : Supprimez cette coche pour éviter que ScreenCorder n'ajoute un astérisque vert chaque fois que la souris reçoit un clic droit.

Ajouter un effet sonore à chaque clic de la souris : Supprimez cette coche pour éviter que ScreenCorder n'ajoute un bruitage chaque fois que la souris reçoit un clic.

Remarques :

- Cette dernière option n'est pas active si vous avez supprimé la coche située en regard de l'option "Enregistrer audio".
- Les bruitages enregistrés ne sont **pas** supprimés lorsque vous remplacez la bande audio d'un enregistrement par une nouvelle séquence audio.

Rétablissement des défauts

Le bouton **Utiliser défauts** vous permet de rétablir les paramètres d'origine en ce qui concerne l'audio et la souris.

Création d'un enregistrement

Démarrage d'un enregistrement

Une fois que vous avez défini votre zone de capture et validé les paramètres relatifs à la vidéo, à l'audio et à la souris, ScreenCorder affiche la fenêtre d'enregistrement.

Cette fenêtre vous permet de créer votre enregistrement d'écran, de le visionner, de le modifier et de l'exporter vers différents formats de vidéo, à savoir WMV, Flash® (SWF), FLV (Flash® Video) et AVI.

Si vous avez l'intention de créer une vidéo en associant votre nouvel enregistrement à des enregistrements existants, assurez-vous qu'ils possèdent tous les mêmes caractéristiques audio et vidéo et la même taille de zone de capture. Vérifiez également qu'ils ont été réalisés avec la même qualité de couleur d'affichage (16, 24 ou 32 bits).

Vous ne pourrez réunir en une seule vidéo que les enregistrements dont les paramètres ont des valeurs identiques.

Pour prendre connaissance des paramètres audio et vidéo d'un enregistrement existant, ouvrez le projet correspondant et choisissez **Fichier | Propriétés** dans le menu principal.

- Pour commencer à enregistrer, cliquez sur le bouton **Enregistrer** .
- Il se peut qu'un message s'affiche. Après l'avoir lu, cliquez sur "Démarrer l'enregistrement".

La fenêtre de ScreenCorder disparaît. La zone de capture définie dans la boîte de dialogue "Paramètres d'enregistrement" est mise en valeur par un cadre rouge clignotant, vous indiquant que l'enregistrement est en cours de réalisation.

Si vous effectuez un enregistrement plein écran, ScreenCorder n'affiche pas ce cadre rouge pour éviter qu'il ne soit intégré à enregistrement.

Vous pouvez déplacer le pointeur où bon vous semble, cliquer avec le bouton gauche ou droit de la souris, appuyer sur une touche du clavier, ouvrir des menus et ainsi de suite. Toutes les opérations se déroulant à l'intérieur de la zone de capture sont enregistrées.

L'une des options de personnalisation de ScreenCorder consiste à demander l'ajout automatique de légendes pointant vers les différents menus, commandes et boutons que vous sélectionnez au cours de l'enregistrement. Ces légendes sont insérées dans l'enregistrement juste avant que vous ne cliquiez sur le menu ou bouton, et disparaissent très peu de temps après.

Vous pouvez activer ou désactiver cette fonctionnalité, ainsi que l'affichage du cadre rouge délimitant la zone de capture, au moyen du menu **Options**. Consultez la rubrique "Personnalisation de ScreenCorder" pour en savoir plus.

Une erreur fréquente lors de l'enregistrement des mouvements du pointeur de la souris consiste à déplacer celle-ci trop rapidement. Lorsque vous enregistrez les mouvements de la souris, veillez à la déplacer lentement. Votre auditoire aura alors plus de facilité à suivre votre démonstration et vos actions à l'écran.

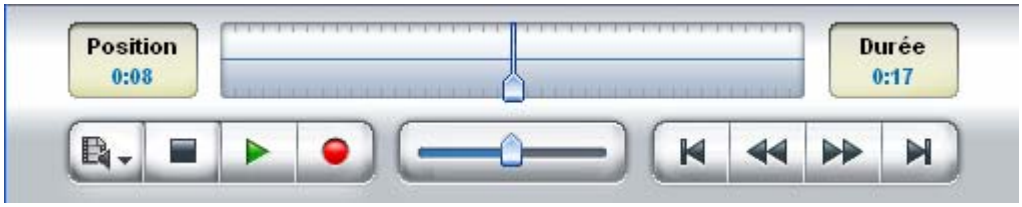
- Appuyez sur la touche **Echap** (Esc) lorsque vous avez terminé d'enregistrer.

La fenêtre principale de ScreenCorder réapparaît, vous permettant maintenant de visionner votre enregistrement.

Outre aux boutons d'enregistrement, vous pouvez faire appel aux touches de raccourci par défaut proposées par ScreenCorder ou définir vos propres raccourcis. Pour plus d'information, consultez les rubriques "Raccourcis clavier" et "Personnalisation de ScreenCorder".

Visionnement d'un enregistrement

Le panneau de commande de ScreenCorder est l'outil qui vous permet de visionner vos enregistrements d'écran.



Utilisation des éléments du panneau de commande

Le panneau de commande de ScreenCorder se compose des éléments suivants :

- **Les boutons d'enregistrement**

  - Le bouton Mode d'enregistrement est utilisé durant les opérations d'édition de l'enregistrement. Consultez "Modification d'un enregistrement" pour en savoir plus.
  - Le bouton Arrêt vous permet d'interrompre la capture ou la lecture de l'enregistrement.
  - Le bouton Lire vous permet de lire l'enregistrement à partir de sa position actuelle. Si l'enregistrement est positionné sur sa dernière image, il est automatiquement rembobiné et rediffusé à partir de sa première image.
  - Le bouton Enregistrer vous permet d'ajouter des séquences audio et vidéo à l'enregistrement, ou de le remplacer entièrement par une nouvelle séquence. Consultez "Modification d'un enregistrement" pour en savoir plus.

- **La réglette**

  Le curseur de la réglette indique la position de l'image en cours au sein de l'enregistrement.

  Vous pouvez faire glisser ce curseur vers l'avant ou vers l'arrière pour explorer votre enregistrement ou pour localiser une image spécifique à partir de laquelle reprendre le visionnement ou enregistrer une nouvelle séquence.

  Vous pouvez également cliquer directement sur la réglette pour déplacer le curseur dans la direction du clic. Dix clics permettent de déplacer le curseur d'un bout à l'autre de l'enregistrement.

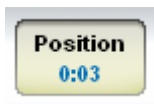
- **Les boutons de direction**

  - Le bouton Aller au début vous permet d'atteindre la première image de l'enregistrement.
  - Le bouton Aller à la fin vous permet d'atteindre la dernière image de l'enregistrement.
  - Le bouton Arrière vous permet d'atteindre l'image précédente de l'enregistrement.
  - Le bouton Avant vous permet d'atteindre l'image suivante de l'enregistrement.

  Notez que vous pouvez également vous déplacer au sein de l'enregistrement au moyen des touches fléchées du clavier (gauche, droite, haut et bas). Les touches Page Haut et Page Bas permettent d'effectuer des sauts plus importants.

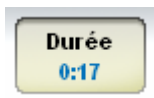
Le panneau de commande renferme également les éléments suivants :

- **Un minuteur de position**



  Ce minuteur indique l'emplacement précis (en minutes et secondes) de l'image actuelle au sein de l'enregistrement.

- **Un minuteur de durée**



  Ce minuteur indique la durée totale de l'enregistrement en minutes et secondes.

- **Un aperçu visuel**

  Semblable à la réglette, cet aperçu autorise un positionnement plus précis. A la différence de la réglette, l'indicateur vertical reste ici toujours en position centrale : c'est l'enregistrement qui défile dans l'aperçu. Vous pouvez déplacer l'indicateur vers la droite ou vers la gauche pour atteindre une image différente, mais l'indicateur revient toujours en position centrale, superposé à la nouvelle image actuelle.

L'aperçu visuel permet également d'observer les variations de l'amplitude de la bande sonore, tout comme dans un logiciel d'édition audio. Si vous avez défini des repères dans l'enregistrement, l'aperçu visuel en indique aussi la position.

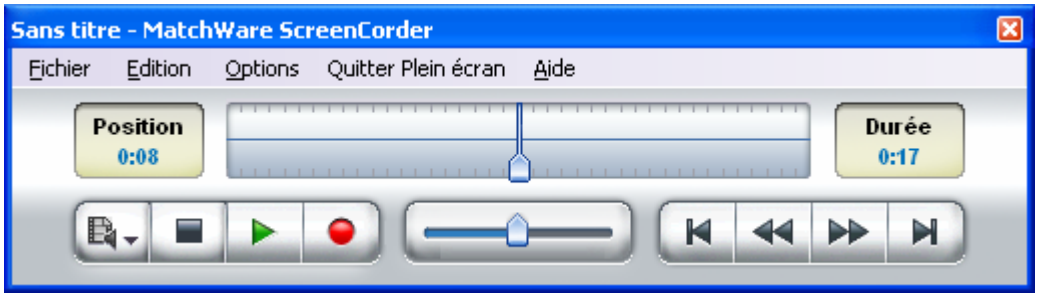
Pour plus d'information sur les repères, consultez la rubrique "Utilisation de repères".

Pour voir comment utiliser cet aperçu pour atteindre une image donnée de l'enregistrement, consultez la rubrique "Modification d'un enregistrement".

Visionnement de l'enregistrement en mode Plein écran

- Pour visionner votre enregistrement en mode Plein écran, cliquez sur **Plein écran** dans le menu principal

Cette opération provoque la compression du menu principal et du panneau de commande, qui s'affichent maintenant au-dessus de l'enregistrement.



- Faites glisser la fenêtre ScreenCorder à l'emplacement de votre choix.
- Cliquez sur **Quitter Plein écran** pour revenir au mode d'enregistrement standard.

Si l'enregistrement visionné n'a pas été effectué en mode Plein écran, il est représenté au milieu de l'écran à ses dimensions d'origine, entouré d'un cadre noir.

Modification d'un enregistrement

Une fois que vous avez terminé d'enregistrer votre première séquence vidéo, vous pouvez y ajouter ou y insérer une nouvelle séquence, remplacer ou supprimer les sections dont vous n'êtes pas satisfait ou reprendre l'intégralité de l'enregistrement. Libre à vous également de réenregistrer la bande audio, en partie ou en totalité.

A ce stade, il vous est conseillé de sauvegarder l'enregistrement en tant que projet. En effet, cette opération vous permettra de continuer à modifier votre enregistrement au cours de sessions de travail ultérieures avec ScreenCorder. Consultez la rubrique "Enregistrement d'un projet" pour en savoir plus.

Repérage d'une image particulière

La plupart des opérations d'édition exigent que vous localisiez des images spécifiques dans votre enregistrement. Différentes méthodes s'offrent à vous suivant le degré de précision requis :

- Faites glisser le curseur de la **réglette** vers la gauche ou vers la droite pour explorer votre enregistrement et localiser l'image requise.

  Vous pouvez également cliquer directement sur la réglette pour déplacer le curseur dans la direction du clic. Dix clics permettent de déplacer le curseur d'un bout à l'autre de l'enregistrement.

- Visionnez votre enregistrement en cliquant sur le bouton **Lire** et appuyez sur le bouton **Arrêt** dès que vous avez atteint l'image recherchée.

- Si vous avez défini un repère sur une image de manière à pouvoir la retrouver aisément, choisissez **Edition | Repères | Liste des repères**, sélectionnez le repère en question dans la boîte de dialogue qui s'affiche et cliquez sur **Aller au repère**. Consultez la rubrique "Utilisation de repères" pour en savoir plus.

- Pour un positionnement plus précis, faites appel à **l'aperçu visuel** de ScreenCorder :

  Cliquez sur l'indicateur de l'aperçu visuel et faites-le glisser dans la direction voulue. Si vous désirez insérer une nouvelle séquence ou supprimer une séquence existante de votre enregistrement, cette technique vous permet également de repérer le point d'édition le plus propice, c'est-à-dire celui où le niveau sonore est le plus faible possible, assurant ainsi une transition fluide au point d'intervention. Notez que l'indicateur de l'aperçu visuel reste toujours centré.

Ajout et insertion de nouvelles séquences (vidéo et audio)

- Pour ajouter une nouvelle séquence à la fin de l'enregistrement, positionnez-le sur sa dernière image et cliquez sur le bouton Enregistrement .

- Pour remplacer une partie de l'enregistrement, repérez l'image à partir de laquelle vous souhaitez reprendre l'enregistrement, vérifiez que le bouton "Mode d'enregistrement" indique "Remplacement Audio et Vidéo" et cliquez sur le bouton Enregistrement .

- Pour insérer une nouvelle séquence au sein de l'enregistrement, repérez l'image à partir de laquelle vous souhaitez réaliser l'insertion, donnez au bouton "Mode d'enregistrement" la valeur "Insertion Audio et Vidéo" et cliquez sur le bouton Enregistrement .

- Pour remplacer la totalité de l'enregistrement, positionnez-le sur sa première image , vérifiez que le bouton "Mode d'enregistrement" indique "Remplacement Audio et Vidéo" et cliquez sur le bouton Enregistrement .
- Pour insérer une nouvelle séquence au début de l'enregistrement, positionnez-le sur sa première image , donnez au bouton "Mode d'enregistrement" la valeur "Insertion Audio et Vidéo" et cliquez sur le bouton Enregistrement .

Ajout et insertion de nouvelles séquences audio

ScreenCorder vous permet également de remplacer une partie de la bande sonore ou d'insérer une nouvelle séquence audio au sein de l'enregistrement (la vidéo restant figée sur l'image en cours pendant la durée du son).

De plus, si vous avez créé votre enregistrement vidéo initial sans son, vous pouvez ajouter une bande sonore complète durant la phase d'édition.

Vous ne pouvez ajouter ou réenregistrer la bande sonore que si vous avez laissé l'option "Enregistrer audio" de la boîte de dialogue "Paramètres d'enregistrement" activée avant de commencer l'enregistrement vidéo. Si cette option est désactivée lorsque vous créez l'enregistrement vidéo, les boutons "Remplacement Audio" et "Insertion Audio" mentionnés ci-dessous sont eux aussi désactivés. Reportez-vous à la rubrique "Définition des paramètres audio/souris" pour en savoir plus sur l'option "Enregistrer audio".

- Pour remplacer une partie de la bande sonore, repérez l'image à partir de laquelle vous souhaitez reprendre l'enregistrement audio, donnez au bouton "Mode d'enregistrement" la valeur "Remplacement Audio" et cliquez sur le bouton Enregistrement .

  La vidéo défile maintenant à partir de l'image sélectionnée, vous permettant d'y superposer l'enregistrement de vos commentaires ou de vos effets sonores.

- Pour insérer une nouvelle séquence audio au sein de l'enregistrement, repérez l'image à partir de laquelle vous souhaitez réaliser l'insertion, donnez au bouton "Mode d'enregistrement" la valeur "Insertion Audio" et cliquez sur le bouton Enregistrement .

  La vidéo s'arrête sur l'image que vous avez sélectionnée, et reste figée sur cette image pendant toute la durée de la nouvelle séquence audio.

- Pour ajouter une séquence audio à un enregistrement dépourvu de son, ou remplacer la totalité de la bande sonore existante, positionnez l'enregistrement sur sa première image , donnez au bouton "Mode d'enregistrement" la valeur "Remplacement Audio" et cliquez sur le bouton Enregistrement .

Vous pouvez continuer à enregistrer le son même lorsque la vidéo a atteint sa dernière image. La vidéo reste alors figée sur cette dernière image jusqu'à la fin de la bande sonore.

Arrêt sur image

Si vous découvrez lors du visionnement de votre enregistrement que vous vous n'êtes pas appesanti suffisamment longtemps sur une image particulière, vous pouvez en prolonger la durée durant la phase d'édition.

Supposons que votre vidéo porte sur l'utilisation d'une commande du logiciel. La prolongation de l'image où vous ouvrez le menu requis permettra à votre auditoire de noter l'emplacement exact et le contenu du menu en question.

- Localisez l'image à prolonger.
- Choisissez **Edition | Figer image**.
- Indiquez le temps à attribuer à l'arrêt sur image dans la boîte de dialogue qui s'affiche.

Cette opération est semblable à l'insertion d'une nouvelle séquence vidéo, dans le sens où toute la partie de l'enregistrement (audio et vidéo) suivant l'image est simplement décalée vers l'avant. La durée totale de l'enregistrement est augmentée de la durée de l'arrêt sur image.

Suppression de séquences existantes

Trois méthodes s'offrent à vous pour supprimer une séquence d'un enregistrement :

- Pour supprimer le début de l'enregistrement, positionnez-le sur la première image que vous souhaitez conserver et choisissez **Edition | Supprimer début**.
- Pour supprimer la fin de l'enregistrement, positionnez-le sur la dernière image que vous souhaitez conserver et choisissez **Edition | Supprimer fin**.
- Pour supprimer une section spécifique de l'enregistrement, définissez des repères pour délimiter le début et la fin de la section en question, choisissez **Edition | Supprimer intervalle** et sélectionnez les deux repères. Consultez la rubrique "Utilisation de repères" pour en savoir plus à ce sujet.

Il n'est pas possible d'annuler la suppression d'une séquence existante. Veillez donc à effectuer une copie de votre projet (via "Fichier | Enregistrer projet sous") avant de procéder à la suppression. En cas de fausse manœuvre, il vous suffira alors de rouvrir la version sauvegardée du projet pour récupérer l'enregistrement complet.

Enregistrement d'un projet

Une fois que vous avez créé un enregistrement d'écran, il est utile de le sauvegarder en tant que projet. Vous pourrez alors continuer à le modifier au cours de nouvelles sessions de travail avec ScreenCorder avant de l'exporter sous forme de vidéo.

Même si vous avez l'intention de convertir votre enregistrement en vidéo immédiatement, sa sauvegarde en tant que projet vous permettra, si le besoin s'en fait sentir ultérieurement, de le modifier et de le réexporter, dans le même format vidéo ou dans un autre format.

Les projets réalisés avec ScreenCorder sont sauvegardés dans un format propriétaire (par opposition aux formats vidéo standard) et portent l'extension .scpr. Le fichier de projet .scpr et tous les fichiers qui y sont associés sont sauvegardés dans le même dossier. Sous peine d'endommager le projet, il est impératif qu'aucun des ces fichiers ne soit supprimé ou déplacé.

- Choisissez **Fichier | Enregistrer projet** pour sauvegarder l'enregistrement en cours sous forme de projet.

Pour éviter toute confusion entre le fichier .scpr muni de ses fichiers associés et vos autres fichiers, il est conseillé de sauvegarder chaque projet ScreenCorder dans un dossier distinct, initialement vide.

Ouverture d'un projet

ScreenCorder ne permet pas l'ouverture simultanée de plusieurs projets. Si vous avez déjà un projet ouvert, ScreenCorder vous invite à sauvegarder les éventuelles modifications que vous y avez apportées avant d'ouvrir un nouveau projet.

Suppression d'un projet

Vous pouvez supprimer vos projets superflus ainsi que tous les fichiers connexes en une seule opération comme suit :

- Ouvrez le projet à supprimer.
- Choisissez **Fichier | Supprimer projet**.

Il est impossible d'annuler la suppression d'un projet.

Enrichissement d'un enregistrement

Ajout d'objets multimédias

Libre à vous d'enrichir vos enregistrements d'écran en y superposant divers éléments, tels bulles de texte, objets animés, loupes ou images fixes, provenant soit de la Bibliothèque multimédia, soit de vos propres ressources.

Cette rubrique décrit comment ajouter des graphiques, des objets et des loupes à votre enregistrement. Pour apprendre comment y ajouter des images fixes, reportez-vous à la rubrique "Insertion d'images fixes".

Notez que vous pouvez également insérer des objets webcam et des vidéos AVI indépendantes à vos enregistrements. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Ajout d'objets webcam".

Une fois que vous avez inséré un objet dans votre enregistrement, vous pouvez le rendre interactif pour permettre à vos utilisateurs de déclencher certaines actions en cliquant sur l'objet. Seul le format de vidéo Flash prend en charge cette fonctionnalité. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Ajout d'interactivité".

Ajout d'un graphique à partir de vos propres ressources

ScreenCorder vous permet d'ajouter vos propres graphiques à vos enregistrements. Les formats autorisés sont WMF, EMF, JPG, GIF, BMP et PNG.

Seules les images au format WMF ou EMF peuvent faire appel aux effets de transparence.

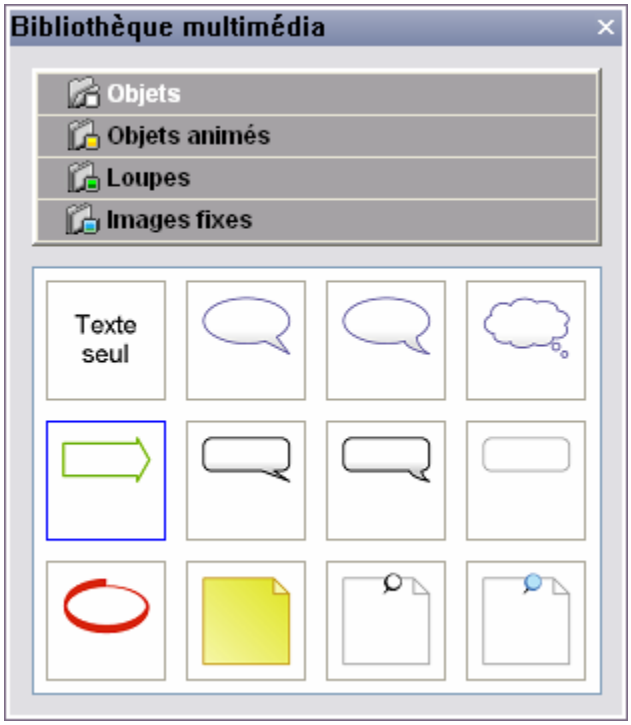
- Positionnez l'enregistrement sur l'image dans laquelle vous souhaitez insérer le graphique.
- Faites glisser le graphique dans l'enregistrement à partir de Windows Explorer.

Le graphique est maintenant inséré sur l'image actuelle.

Ajout d'un objet à partir de la Bibliothèque multimédia

- Positionnez l'enregistrement sur l'image dans laquelle vous souhaitez insérer l'objet.
- Cliquez sur l'onglet **Multimédia** situé sur la droite de la fenêtre ScreenCorder.

  La Bibliothèque multimédia s'ouvre sur son onglet Objets.



Bien que la Bibliothèque multimédia apparaisse dans l'angle supérieur droit de la fenêtre ScreenCorder, vous pouvez la déplacer où bon vous semble. Pour la fermer, cliquez sur l'icône en forme de croix figurant sur la droite de sa barre de titre.

- Cliquez sur l'onglet **Objets**, **Objets animés** ou **Loupes** selon le type d'objet à insérer.

  Vous pouvez également ouvrir l'onglet requis en choisissant la commande **Edition | Ajouter** du menu principal, puis en sélectionnant le type d'objet voulu.

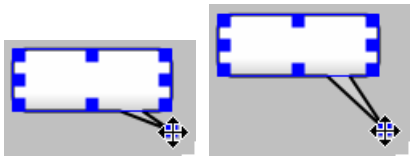
- Cliquez sur l'objet requis et faites-le glisser dans l'enregistrement.

L'objet est maintenant inséré sur l'image en cours de l'enregistrement.

Déplacement d'un objet au sein de l'image

- Pour déplacer un objet inséré dans une image, contentez-vous de le faire glisser à son nouvel emplacement à l'aide de la souris. Vous pouvez aussi faire appel aux touches fléchées du clavier pour un positionnement plus précis. Pour déplacer l'objet par bonds, maintenez la touche Maj enfoncée tout en cliquant sur la touche fléchée requise.

Libre à vous d'étirer le pointeur de certaines des bulles de texte, ou même de l'orienter différemment en faisant glisser son extrémité avec la souris, comme illustré ci-dessous.



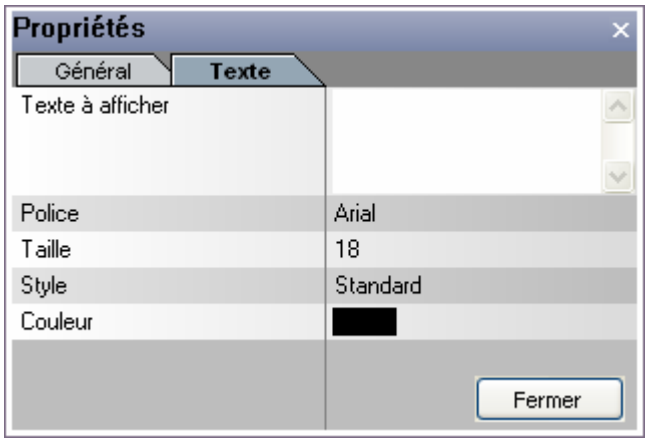
- Pour redimensionner l'objet, faites glisser la poignée correspondant à la direction requise.
- Pour redimensionner un objet en maintenant ses proportions, servez-vous des poignées d'angle.
- Pour faire pivoter un objet (applicable uniquement aux objets en forme de flèche), cliquez dessus avec le bouton droit et choisissez **Pivoter sens horaire** ou **Pivoter sens anti-horaire** dans son menu contextuel.

Modification d'un objet

➢ Pour visionner et modifier les propriétés d'un objet, faites un double-clic sur cet objet et choisissez **Propriétés** dans son menu contextuel.

Tout comme la fenêtre de la Bibliothèque multimédia, vous pouvez déplacer la boîte de dialogue Propriétés où bon vous semble. Vous pourrez ainsi vérifier immédiatement l'effet de vos modifications sur l'objet. Pour la fermer, cliquez sur l'icône en forme de croix figurant sur la droite de sa barre de titre.

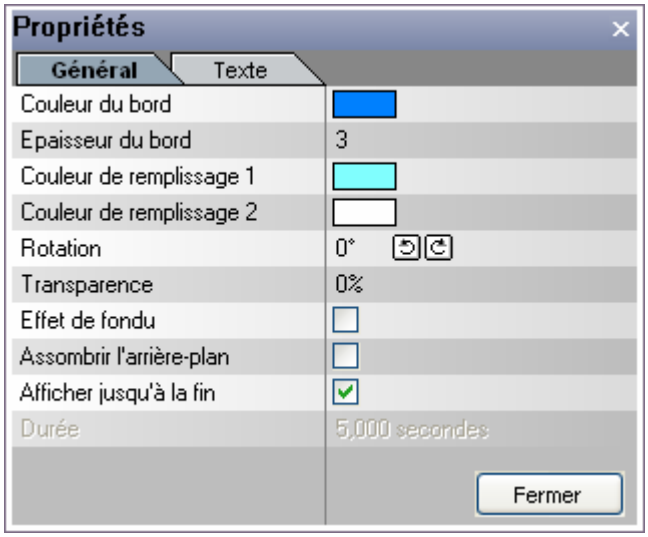
L'onglet **Texte** vous permet d'insérer un commentaire ou une invite destinée à l'utilisateur dans l'objet.



➢ Tapez le texte à afficher dans l'objet dans le champ du haut. Ce texte est automatiquement centré et, si nécessaire, disposé sur plusieurs lignes.

Les autres champs de l'onglet Texte vous permettent de modifier la police, les attributs et la couleur du texte. Cliquez sur chaque champ pour choisir les paramètres requis.

L'onglet **Général** vous permet de modifier les propriétés générales de l'objet.



- **Couleur du bord** et **Epaisseur du bord :** Comme leurs noms l'indiquent, ces champs vous permettent de modifier la couleur et l'épaisseur du bord de l'objet.

- **Couleur de remplissage 1** et **Couleur de remplissage 2 :** Ces champs vous permettent d'établir un gradient de couleur au sein de l'objet en choisissant les couleurs à afficher aux deux extrémités du gradient. Notez que certains objets ne disposent que d'une seule couleur de remplissage.

- **Rotation :** Cette propriété n'est disponible que pour les objets en forme de flèche. Cliquez sur l'icône de rotation vers la droite pour faire pivoter l'objet dans le sens des aiguilles d'une montre par bonds de 45 degrés, ou cliquez sur l'icône de rotation vers la gauche pour le faire pivoter dans le sens inverse.

- **Répéter en boucle :** Cette propriété n'est disponible que pour les objets animés.

- **Transparence :** Ce paramètre vous permet de définir le niveau de transparence de l'objet.

- **Effet de fondu :** Lorsque cette propriété est activée, l'objet apparaît graduellement lors du visionnement de la vidéo, ce qui autorise une transition plus fluide. Sa disparition est elle aussi graduelle, à moins bien sûr que vous n'ayez décidé de le conserver à l'écran jusqu'à la fin de l'enregistrement.

  Les effets de fondu sont déconseillés si vous comptez exporter votre enregistrement au format vidéo FLV (Flash® Video), car ils s'accompagnent d'une augmentation de la taille de fichier. Si vous

décidez néanmoins d'y faire appel, par exemple parce que vous souhaitez aussi exporter votre enregistrement dans d'autres formats, ScreenCorder vous permet de les désactiver au moment de l'exportation.

- **Assombrir l'arrière-plan :** Lorsque cette propriété est activée, la totalité du contenu de la fenêtre d'enregistrement, mis à part les objets et légendes éventuelles, est recouverte par un filtre gris. Cet effet vous permet de mettre en évidence l'objet placé sur l'image par rapport à l'enregistrement sous-jacent. Le filtre est appliqué à partir de l'image où l'objet apparaît jusqu'à celle où il disparaît.

- **Afficher jusqu'à la fin** et **Durée :** Par défaut, les objets que vous insérez dans un enregistrement restent visibles jusqu'à la fin de ce dernier. Si vous voulez qu'ils restent visibles moins longtemps, désactivez la propriété "Afficher jusqu'à la fin" et indiquez la durée d'affichage souhaitée dans le champ Durée.

Il est également possible de définir la durée d'affichage d'un objet très précisément, comme suit :

➢ Faites défiler l'enregistrement jusqu'à l'emplacement exact à partir duquel vous souhaitez que l'objet disparaisse.

➢ Cliquez avec le bouton droit sur l'objet et choisissez la commande **Terminer à l'image actuelle** de son menu contextuel.

Désormais l'objet apparaîtra à partir de son point d'insertion dans l'enregistrement, et disparaîtra à partir de l'image que vous venez de sélectionner.

Copie ou déplacement d'un objet vers une autre image

Après avoir créé et personnalisé un objet, vous pouvez aisément le réutiliser ou même le déplacer vers une autre image, sans avoir à le reconstruire. Pour ce faire :

➢ Cliquez sur l'objet avec le bouton droit et choisissez **Copier** (pour le réutiliser) ou **Couper** (pour le déplacer) dans son menu contextuel.

➢ Positionnez l'enregistrement sur l'image dans laquelle vous souhaitez insérer la copie de l'objet.

➢ Faites un clic droit sur l'image et choisissez **Coller** dans son menu contextuel.

➢ Modifiez les propriétés et définissez la durée du nouvel objet selon vos besoins.

Suppression d'un objet

➢ Pour supprimer un objet inséré dans un enregistrement, localisez l'une des images sur lesquelles il apparaît, sélectionnez-le et appuyez sur la touche **Suppr**. Vous pouvez également cliquer sur l'objet avec le bouton droit et choisir Supprimer dans son menu contextuel.

Il est impossible d'annuler la suppression d'un objet.

Insertion d'images fixes

Outre à la possibilité d'ajouter des graphiques, des bulles de texte et des objets animés à votre enregistrement (voir "Ajout d'objets multimédias"), la Bibliothèque multimédia vous permet également d'y insérer des images fixes.

Lorsque vous insérez une image fixe, la séquence vidéo est interrompue, et l'image fixe vient recouvrir la totalité de la fenêtre d'enregistrement au point d'insertion. Toute la partie de l'enregistrement suivant le point d'insertion est simplement décalée vers l'avant, sans qu'aucune des données existantes ne soit écrasée.

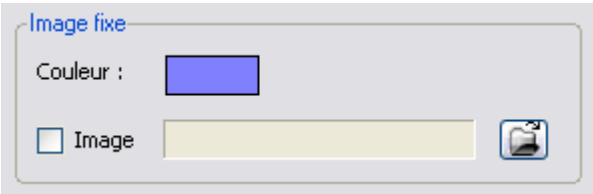
L'image fixe peut se constituer soit d'une couleur unie, soit d'un graphique provenant de votre disque dur. L'insertion d'une image fixe peut servir par exemple à structurer un enregistrement ou à y ajouter du contenu.

Insertion d'une image fixe

- Positionnez l'enregistrement sur l'image après laquelle vous souhaitez insérer l'image fixe.
- Cliquez sur l'onglet **Multimédia** situé sur la droite de la fenêtre ScreenCorder.

  Bien que la Bibliothèque multimédia apparaisse dans l'angle supérieur droit de la fenêtre ScreenCorder, vous pouvez la déplacer où bon vous semble. Pour la fermer, cliquez sur l'icône en forme de croix figurant sur la droite de sa barre de titre.
- Cliquez sur l'onglet **Images fixes**.

  Vous pouvez également ouvrir l'onglet requis en choisissant la commande **Edition | Ajouter | Image fixe** du menu principal.
- Remplissez les champs affichés comme décrit ci-dessous.

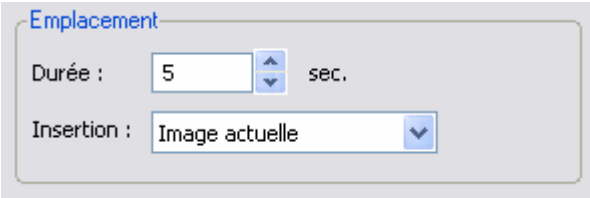


Couleur : Sélectionnez une couleur pour l'arrière-plan. Si vous sélectionnez également une image, cette couleur sera visible aux endroits de la fenêtre d'enregistrement laissés libres par l'image.

Image : (facultatif) Saisissez ici le chemin d'accès et le nom de l'image à intégrer, ou sélectionnez-la à partir de votre disque dur à l'aide du bouton Parcourir. L'image est automatiquement ajustée aux dimensions de l'enregistrement, tout en conservant ses proportions.

Texte : (facultatif) Tapez le texte à superposer le cas échéant à la couleur unie choisie ou à l'image. Le texte sera automatiquement centré horizontalement et verticalement.

Police - Style - Taille - Couleur : (facultatif) Servez-vous de ces champs pour formater le texte selon vos besoins.



Durée : Indiquez ici la durée d'affichage de l'image fixe. Souvenez-vous que l'insertion d'une image fixe n'écrase aucune des données vidéo sous-jacentes, mais se contente de les décaler vers l'avant, de telle sorte que l'enregistrement repart dès que l'image fixe disparaît.

Insertion : Choisissez si vous souhaitez insérer l'image fixe :

- A partir de l'image en cours
- Au début de l'enregistrement
- A la fin de l'enregistrement

➢ Après avoir rempli tous les champs, cliquez sur le bouton **Insérer** au bas de la boîte de dialogue.

L'image fixe recouvre maintenant la totalité de la fenêtre d'enregistrement au point d'insertion.

Une fois que l'image fixe est insérée dans l'enregistrement, il est également possible de définir sa durée d'affichage très précisément, comme suit :

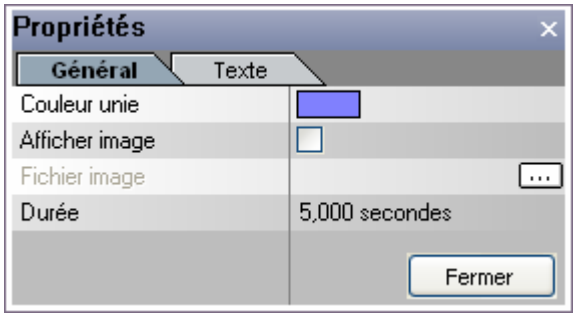
- Faites défiler l'enregistrement jusqu'à l'emplacement exact à partir duquel vous souhaitez que l'image fixe disparaisse.
- Cliquez avec le bouton droit sur l'image fixe et choisissez la commande **Terminer à l'image actuelle** de son menu contextuel.

Désormais l'image fixe apparaîtra à partir de son point d'insertion dans l'enregistrement, et disparaîtra à partir de l'image que vous venez de sélectionner.

Modification d'une image fixe

- Pour visionner et modifier les propriétés d'une image fixe, double-cliquez sur elle et choisissez **Propriétés** dans son menu contextuel.

La boîte de dialogue Propriétés qui s'affiche répertorie les propriétés que vous avez choisies au moment de l'insertion de l'image fixe, comme décrit ci-dessus.



Tout comme la fenêtre de la Bibliothèque multimédia, vous pouvez déplacer la boîte de dialogue Propriétés où bon vous semble. Vous pourrez ainsi vérifier immédiatement l'effet de vos modifications sur l'image fixe. Pour la fermer, cliquez sur l'icône en forme de croix figurant sur la droite de sa barre de titre.

- Apportez les modifications requises dans la boîte de dialogue Propriétés.

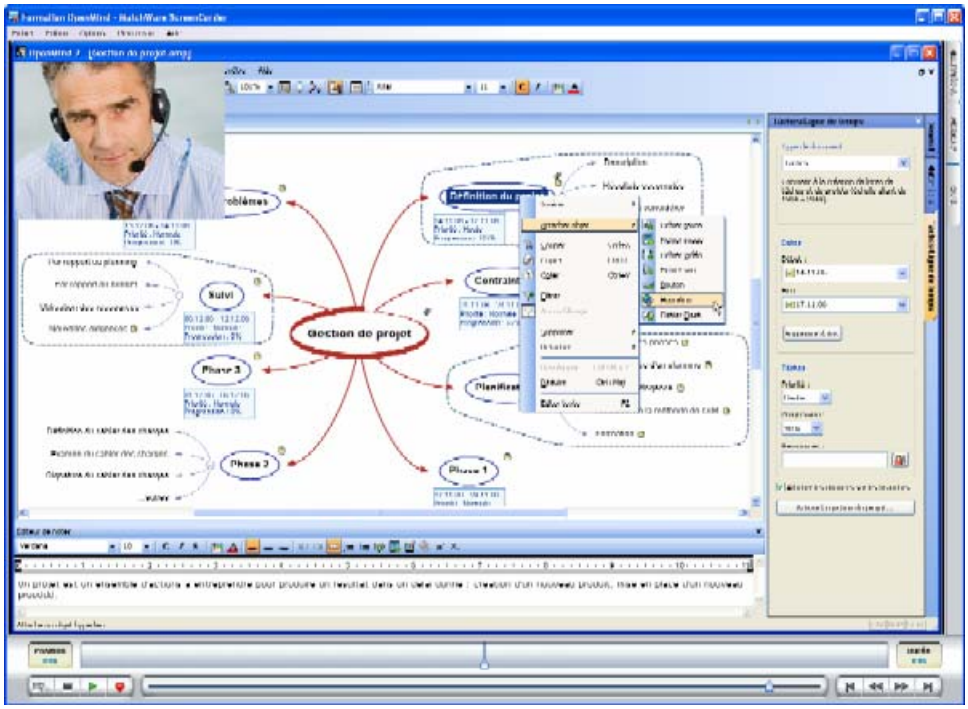
Suppression d'une image fixe

- Pour supprimer une image fixe insérée dans un enregistrement, localisez l'une des images sur lesquelles elle apparaît, sélectionnez-la et appuyez sur la touche **Suppr**. Vous pouvez également cliquer sur l'image fixe avec le bouton droit et choisir Supprimer dans son menu contextuel.

Il est impossible d'annuler la suppression d'une image fixe.

Ajout d'objets webcam

Une fois que vous avez créé votre enregistrement initial, ScreenCorder vous permet de réaliser des enregistrements webcam à intégrer à l'enregistrement principal. Cette technique peut vous servir entre autres à personnaliser vos didacticiels et présentations et à les rendre plus stimulants pour votre auditoire.



Les enregistrements webcam occupent beaucoup d'espace et se prêtent assez mal à la compression. Pour cette raison, les formats vidéo auxquels ils conviennent le mieux sont AVI et éventuellement WMV. Si vous comptez exporter votre enregistrement aux formats Flash® (SWF) ou FLV, veillez à ce que la fenêtre d'enregistrement webcam soit la plus petite possible et utilisez un taux d'images d'enregistrement peu élevé.

Libre à vous également d'importer directement un objet webcam au format AVI existant, ou toute autre vidéo au format AVI, par simple glisser-déplacer à partir de Windows Explorer. Cette opération nécessite toutefois que la vidéo importée et l'enregistrement principal partagent la même fréquence d'échantillonnage audio. Vous pouvez prendre connaissance de la valeur d'échantillonnage audio de votre enregistrement via **Fichier | Propriétés**. Si la vidéo importée est plus longue que l'enregistrement principal, elle sera tronquée au point où celui-ci prend fin. Toutefois, si vous ajoutez de nouvelles séquences à votre enregistrement principal, que ce soit en son milieu ou à la fin, allongeant de ce fait la durée totale de l'enregistrement, la lecture de la vidéo importée en sera également prolongée d'autant.

Mise en place de l'enregistrement webcam

- Vérifiez que votre webcam est installée correctement, connectée à votre PC et allumée.
- Positionnez l'enregistrement ScreenCorder sur l'image dans laquelle vous désirez insérer l'objet webcam.
- Cliquez sur l'onglet **WebCam** situé sur le côté droit de la fenêtre ScreenCorder ou choisissez la commande **Edition | Ajouter | Objet Webcam** du menu principal.

  La boîte de dialogue "Paramètres Webcam" apparaît.

  La zone d'aperçu affiche une image en temps réel provenant de la webcam, vous permettant de vérifier l'effet des paramètres choisis avant de réaliser l'enregistrement webcam proprement dit.

  Bien que la boîte de dialogue "Paramètres Webcam" apparaisse dans l'angle supérieur droit de la fenêtre ScreenCorder, vous pouvez la déplacer où bon vous semble. Pour la fermer, cliquez sur l'icône en forme de croix figurant sur la droite de sa barre de titre.

- Remplissez les champs comme indiqué ci-dessous.

Source vidéo : Ce bouton provoque l'ouverture de la boîte de dialogue "Source vidéo" de la webcam installée sur le PC. Le contenu exact de cette boîte dépend du logiciel de votre webcam.

Format vidéo : Ce bouton provoque l'ouverture de la boîte de dialogue "Format vidéo" de la webcam installée sur le PC, laquelle vous permet de définir la résolution à utiliser pour l'enregistrement webcam ainsi que le niveau de compression requis.

Si vous avez l'intention de donner une taille assez grande à la fenêtre de votre objet webcam, veillez à choisir ici une résolution suffisamment élevée. Bien que vous puissiez réduire les dimensions de la fenêtre webcam dans la vidéo finale par rapport à la résolution spécifiée ici sans effets négatifs, leur augmentation provoquerait une perte de qualité. Pour donner un exemple, un enregistrement webcam réalisé avec une résolution de 320 x 240 s'affichera correctement dans une fenêtre de dimensions égales ou inférieures à 320 x 240. En revanche, son niveau de qualité sera moins bon s'il est affiché dans une fenêtre de dimensions 400 x 300.

Une résolution webcam élevée se traduit par une taille de fichier élevée.

Si votre type de webcam l'autorise, cette boîte de dialogue vous permet également de spécifier le taux d'images à utiliser pour l'enregistrement webcam. Notez toutefois que si la valeur indiquée ici est supérieure au taux d'images de l'enregistrement principal, ScreenCorder la réduira en conséquence. A l'inverse, évitez d'utiliser des valeurs trop faibles, qui pourraient entraîner un manque de fluidité de l'enregistrement webcam.

Assombrir l'arrière-plan : Lorsque cette propriété est activée, la totalité du contenu de la fenêtre d'enregistrement, mis à part l'objet webcam, est recouverte par un filtre gris. Cet effet vous permet de mettre en évidence l'objet webcam par rapport au matériel vidéo sous-jacent. Le filtre est appliqué à partir de l'image où l'objet webcam apparaît jusqu'à celle où il disparaît.

Figer l'arrière-plan : Lorsque cette propriété est cochée, l'enregistrement principal reste figé sur l'image affichée au point d'insertion jusqu'à la fin du visionnement de l'objet webcam, vous permettant par exemple d'obliger vos utilisateurs à vous accorder toute leur attention pendant que vous introduisez la section suivante de votre présentation.

Lorsque vous sélectionnez cette option, vous pouvez également choisir une **couleur unie** destinée à remplir toutes les parties de la fenêtre d'enregistrement laissées libres par l'objet webcam et/ou une **image** provenant de votre disque dur.

Utiliser effet de fondu : Si vous cochez cette propriété, l'objet webcam apparaîtra et disparaîtra graduellement durant le visionnement, assurant ainsi une transition plus fluide.

Les effets de fondu sont déconseillés si vous comptez exporter votre enregistrement au format vidéo FLV (Flash® Video), car ils s'accompagnent d'une augmentation de la taille de fichier. Si vous décidez néanmoins d'y faire appel, par exemple parce que vous souhaitez aussi exporter votre enregistrement dans d'autres formats, ScreenCorder vous permet de les désactiver au moment de l'exportation.

Enregistrer l'audio : Par défaut, la bande sonore de l'objet webcam remplace celle de l'enregistrement principal. La bande sonore de ce dernier ne reprend qu'à la disparition de l'objet webcam. Vous pouvez toutefois préserver la bande sonore de l'enregistrement principal pendant la durée de l'objet webcam en désactivant l'option "Enregistrer l'audio".

Certaines webcam disposent d'un microphone intégré. Pour garantir que les caractéristiques du son provenant de l'objet webcam soient identiques à celles du son provenant de l'enregistrement principal, paramétrez le logiciel de la webcam de telle sorte qu'il utilise votre microphone habituel plutôt que celui de la webcam.

- Après avoir rempli tous les champs selon vos besoins, cliquez sur le bouton **Insérer** au bas de la boîte de dialogue.

Une fenêtre webcam est maintenant insérée dans l'image en cours de l'enregistrement. Vous êtes maintenant prêt à réaliser l'enregistrement webcam proprement dit. La fenêtre webcam insérée vous donne un aperçu en temps réel provenant de la webcam.

La petite barre de contrôle située au bas de la fenêtre webcam contient les boutons nécessaires à la création de l'enregistrement webcam (voir la section suivante).

Par défaut, la fenêtre webcam est placée dans l'angle supérieur gauche de l'enregistrement principal. Libre à vous toutefois de la déplacer où bon vous semble dans l'enregistrement et de la redimensionner selon vos besoins. Veillez toutefois à ne pas donner à la fenêtre webcam des dimensions supérieures à la résolution que vous avez spécifiée dans la boîte de dialogue "Format vidéo" (voir plus haut).

Vous avez également tout loisir de déplacer la barre de contrôle indépendamment de la fenêtre webcam, même en dehors de la fenêtre ScreenCorder, pour éviter qu'elle ne masque l'enregistrement.

Création de l'enregistrement webcam

Pour réaliser l'enregistrement webcam, vous faites appel aux boutons de sa barre de contrôle :

- Dès que vous êtes prêt à commencer l'enregistrement webcam, cliquez sur le bouton **Enregistrer** .

  L'enregistrement principal commence à défiler à partir du point d'insertion, vous permettant d'y superposer votre enregistrement webcam.

  Si vous avez choisi de ne pas inclure de bande sonore dans votre enregistrement webcam, le son de l'enregistrement principal est diffusé. Cette technique peut vous permettre par exemple d'interpréter les commentaires de l'enregistrement principal en langage des signes simultanément à sa diffusion.

  Un cadre rouge clignotant entourant la fenêtre webcam indique que l'enregistrement est en cours de réalisation.

Si votre enregistrement webcam se prolonge après la fin de l'enregistrement principal, celui-ci reste figé sur sa dernière image jusqu'à la fin de l'enregistrement webcam.

➢ Cliquez sur le bouton **Arrêt** lorsque vous avez terminé d'enregistrer.

Outre aux boutons d'enregistrement, vous pouvez faire appel aux touches de raccourci par défaut proposées par ScreenCorder ou définir vos propres raccourcis. Pour plus d'information, consultez les rubriques "Raccourcis clavier" et "Personnalisation de ScreenCorder".

➢ A l'aide de la réglette ou des boutons de direction de la fenêtre principale de ScreenCorder, revenez au point de départ de l'enregistrement webcam et cliquez sur le bouton **Lire** afin de le visionner.

Vous avez maintenant plusieurs possibilités :

- Si l'enregistrement vous convient, cliquez sur le bouton **OK** de la fenêtre webcam pour l'accepter.

  L'objet webcam est alors définitivement intégré à votre enregistrement principal et la barre de contrôle webcam disparaît.

- Pour refaire l'enregistrement webcam, cliquez sur le bouton **Réenregistrer** .

  Cette opération supprime votre enregistrement webcam et repositionne l'enregistrement principal au point d'insertion pour que vous puissiez faire une deuxième tentative.

- Pour abandonner l'enregistrement webcam, cliquez sur le bouton **Annuler** .

  Cette opération supprime définitivement l'enregistrement webcam et ferme aussi bien la fenêtre webcam que sa barre de contrôle.

Une fois qu'un objet webcam est inséré dans l'enregistrement, il est possible de définir sa durée d'affichage très précisément, comme suit :

➢ Faites défiler l'enregistrement jusqu'à l'emplacement exact à partir duquel vous souhaitez que l'objet webcam disparaisse.

➢ Cliquez avec le bouton droit sur l'objet webcam et choisissez la commande **Terminer à l'image actuelle** de son menu contextuel.

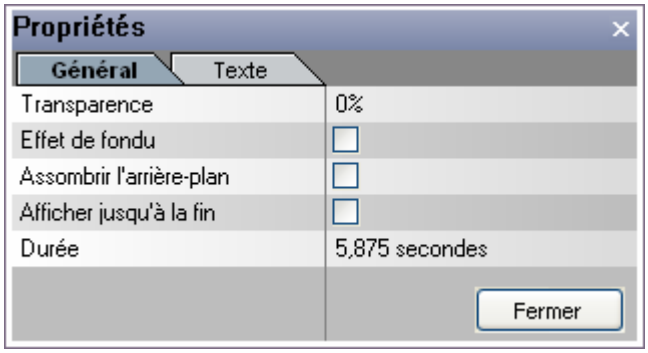
Désormais l'objet webcam apparaîtra à partir de son point d'insertion dans l'enregistrement, et disparaîtra à partir de l'image que vous venez de sélectionner.

Modification d'un objet webcam

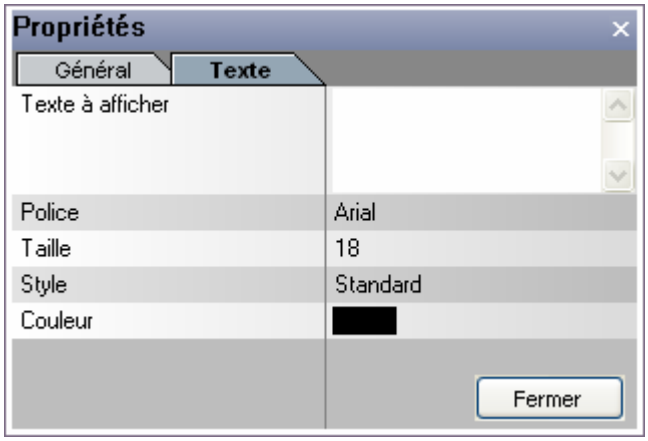
- Pour visionner et modifier les propriétés d'un objet webcam, double-cliquez sur lui et choisissez **Propriétés** dans son menu contextuel.

Vous pouvez déplacer la boîte de dialogue Propriétés où bon vous semble. Vous pourrez ainsi vérifier immédiatement l'effet de vos modifications sur l'objet. Pour la fermer, cliquez sur l'icône en forme de croix figurant sur la droite de sa barre de titre.

L'onglet **Général** répertorie les propriétés que vous avez choisies lors de l'insertion de l'objet webcam comme décrit plus haut.



L'onglet **Texte** vous permet d'insérer du texte dans l'objet webcam.



- Tapez le texte à afficher dans l'objet dans le champ du haut. Ce texte est automatiquement centré et, si nécessaire, disposé sur plusieurs lignes.

Les autres champs de l'onglet Texte vous permettent de modifier la police, les attributs et la couleur du texte. Contentez-vous de cliquer sur chaque champ et de choisir les paramètres requis.

Copie et déplacement d'un objet webcam vers une autre image

Vous pouvez aisément réutiliser ou même déplacer vos objets webcam vers une autre image, sans avoir à les reconstruire. Pour ce faire :

- Cliquez sur l'objet webcam avec le bouton droit et choisissez **Copier** (pour le réutiliser) ou **Couper** (pour le déplacer) dans son menu contextuel.
- Positionnez l'enregistrement sur l'image dans laquelle vous souhaitez insérer la copie de l'objet.
- Faites un clic droit sur l'image et choisissez **Coller** dans son menu contextuel.
- Modifiez les propriétés et définissez la durée du nouvel objet webcam selon vos besoins.

Sauvegarde d'un objet webcam

- Pour sauvegarder un objet webcam (par exemple en vue de son utilisation dans un autre projet), localisez l'une des images sur lesquelles il apparaît, cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris et choisissez **Enregistrer objet au format AVI** dans son menu contextuel.

Notez que vous ne pourrez importer l'objet webcam dans un autre projet que s'ils partagent tous deux la même fréquence d'échantillonnage audio.

Suppression d'un objet webcam

- Pour supprimer un objet webcam inséré dans un enregistrement, localisez l'une des images sur lesquelles il apparaît, sélectionnez-le et appuyez sur la touche **Suppr**. Vous pouvez également cliquer sur l'objet avec le bouton droit et choisir Supprimer dans son menu contextuel.

Cette opération supprime l'objet webcam et sa bande sonore (si vous avez choisi d'en inclure une) et rétablit la bande sonore sous-jacente de l'enregistrement principal.

Il est impossible d'annuler la suppression d'un objet webcam.

Utilisation de repères

ScreenCorder vous permet de définir des repères dans votre enregistrement d'écran pour identifier des images particulières, soit pendant que vous réalisez l'enregistrement, soit durant la phase d'édition.

La définition de repères peut vous être utile dans les situations suivantes :

- Pour identifier l'image à partir de laquelle vous souhaitez reprendre une séquence vidéo ou insérer une nouvelle séquence, de manière à pouvoir rapidement revenir à ce point d'insertion pour visionner les modifications effectuées.

- Pour délimiter une section de l'enregistrement à supprimer.
- Pour doter votre enregistrement d'interactivité, par exemple en permettant à l'utilisateur d'atteindre différentes sections identifiées par des repères. Pour en savoir plus sur les fonctionnalités d'interactivité de ScreenCorder, reportez-vous à la rubrique "Ajout d'interactivité".

Outre aux repères définis par vos propres soins, ScreenCorder définit un repère intitulé [Début] sur la première image de l'enregistrement et un repère intitulé [Fin] sur sa dernière image. Si vous ajoutez des séquences vidéo à votre enregistrement au cours de la phase d'édition, le repère [Fin] est automatiquement déplacé.

Ajout d'un repère

Libre à vous d'ajouter des repères à votre enregistrement soit en cours de réalisation de l'enregistrement, soit durant la phase d'édition.

- Pour définir un repère sur une image particulière durant la réalisation de l'enregistrement, appuyez sur les touches **Alt + M**.

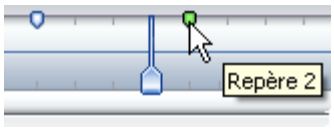
  ScreenCorder attribue automatiquement des noms aux repères insérés de cette manière, à savoir "Repère 1", "Repère 2" et ainsi de suite.

- Pour définir un repère durant la phase d'édition, localisez l'image voulue et appuyez sur les touches **Alt + M**.

  Vous pouvez également choisir **Edition | Repères | Ajouter à l'image actuelle** du menu principal ou cliquer avec le bouton droit sur l'aperçu visuel et choisir **Ajouter repère à l'image actuelle**.

Vous avez tout loisir de redéfinir la combinaison de touches utilisée par ScreenCorder pour définir un repère au moyen de la commande **Options | Raccourcis clavier**. Consultez la rubrique "Personnalisation de ScreenCorder" pour en savoir plus.

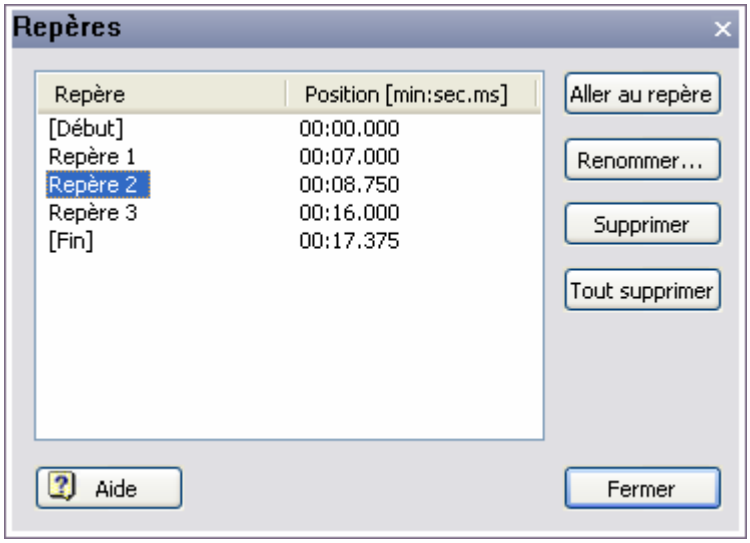
Chaque repère défini est représenté par une petite flèche vers le bas sur l'aperçu visuel de ScreenCorder.



Visionnement des repères

➢ Pour obtenir une liste de tous les repères définis, choisissez **Edition | Repères | Liste des repères**.

La boîte de dialogue qui s'ouvre répertorie tous les repères définis dans l'enregistrement, indiquant leur position exacte.



Localisation d'un repère

Plusieurs méthodes s'offrent à vous pour atteindre un repère spécifique, et de ce fait localiser l'image correspondante de l'enregistrement :

- Choisissez **Edition | Repères | Liste des repères** dans le menu principal, sélectionnez le repère recherché et cliquez sur le bouton **Aller au repère**.
- Servez-vous de la réglette et de l'aperçu visuel pour parcourir l'enregistrement et localiser le repère.
- Lorsqu'il est visible dans l'aperçu visuel, cliquez avec le bouton droit sur le repère et choisissez **Aller au repère** dans son menu contextuel.

*Vous pouvez également appuyer sur les touches **Ctrl + Tab** pour aller d'un repère à l'autre en parcourant l'enregistrement du début à la fin. Les touches **Ctrl + Maj + Tab** vous permettent de passer d'un repère à l'autre dans le sens inverse.*

Déplacement d'un repère

➢ Pour déplacer un repère, contentez-vous de cliquer dessus dans l'aperçu visuel, puis de le faire glisser à son nouvel emplacement au sein de l'aperçu.

Attribution d'un autre nom à un repère

Il existe plusieurs manières de modifier le nom d'un repère :

- Choisissez **Edition | Repères | Liste des repères** dans le menu principal, sélectionnez le repère à renommer et cliquez sur le bouton **Renommer**.
- Cliquez avec le bouton droit sur le repère dans l'aperçu visuel et choisissez **Renommer repère** dans son menu contextuel.

Suppression d'un repère

Il existe plusieurs manières de supprimer un repère :

- Choisissez **Edition | Repères | Liste des repères** dans le menu principal, sélectionnez le repère à supprimer et cliquez sur le bouton **Supprimer**.
- Sélectionnez-le dans l'aperçu visuel et choisissez **Edition | Repères | Supprimer repère sélectionné** dans le menu principal.
- Cliquez avec le bouton droit sur le repère dans l'aperçu visuel et choisissez **Supprimer repère** dans son menu contextuel.

Vous pouvez également supprimer tous les repères en une seule opération en choisissant "Edition | Repères | Liste des repères" et en cliquant sur le bouton "Tout supprimer".

Si vous tentez de supprimer un repère dont vous vous êtes servi pour rendre un objet interactif (par exemple pour permettre à l'utilisateur d'atteindre une image spécifique de l'enregistrement en cliquant sur cet objet), ScreenCorder affiche un message d'avertissement. Si vous décidez néanmoins de supprimer le repère, les objets se référant à ce repère perdront leur interactivité. Reportez-vous à la rubrique "Ajout d'interactivité" pour en savoir plus à ce sujet.

Ajout d'interactivité

ScreenCorder vous permet de doter d'interactivité les objets placés dans votre enregistrement d'écran durant la phase d'édition. Cette opération a plusieurs applications possibles, entre autres :

- Faire en sorte que la vidéo s'interrompe automatiquement dès qu'un objet donné apparaît
- Créer un menu pour permettre à l'utilisateur d'atteindre différentes sections de la vidéo
- Permettre à l'utilisateur d'interrompre la vidéo et d'ouvrir une URL donnée en cliquant sur un objet

Cette fonctionnalité n'est prise en charge que par le format de vidéo Flash® (SWF). N'y faites donc appel que si vous comptez exporter votre vidéo dans ce format. La lecture d'une vidéo au format Flash requiert le lecteur Adobe Flash Player version 8 ou ultérieure.

Pour voir comment ajouter des objets à votre enregistrement, consultez la rubrique "Ajout d'objets multimédias".

Ajout d'interactivité à un objet

- Localisez l'une des images contenant l'objet que vous désirez doter d'interactivité.
- Cliquez avec le bouton droit sur l'objet et choisissez **Interactivité** dans son menu contextuel.

La boîte de dialogue Interactivité apparaît.

Vous pouvez maintenant spécifier l'action que l'objet doit déclencher lors du visionnement de la vidéo.

Interrompre à l'affichage, cliquer pour continuer : Choisissez cette option pour obtenir que la vidéo s'interrompe à l'apparition de l'objet. Dès que l'utilisateur clique sur l'objet, la vidéo reprend.

Cliquer pour interrompre : Si l'utilisateur clique sur l'objet durant le visionnement, la vidéo s'interrompt.

Cliquer pour continuer : Si l'utilisateur clique sur l'objet pendant que la vidéo est interrompue, la vidéo reprend.

Cliquer pour aller au repère : Lorsque l'utilisateur clique sur l'objet, la vidéo saute à l'emplacement sélectionné ici et reprend à partir de cet emplacement. Pour voir comment définir des repères dans votre enregistrement, consultez la rubrique "Utilisation de repères".

Cliquer pour interrompre et ouvrir URL : Lorsque l'utilisateur clique sur l'objet, la vidéo s'interrompt et une nouvelle fenêtre de navigateur s'ouvre, affichant l'URL indiquée ici.

Cliquer pour envoyer un message : Lorsque l'utilisateur clique sur l'objet, l'application de messagerie par défaut installée sur son ordinateur démarre et une fenêtre de message s'ouvre, pré-remplie avec l'adresse et le titre spécifiés ici.

Vérification d'un objet interactif

Une fois que vous avez inclus un ou plusieurs objets interactifs dans votre enregistrement, vous pouvez vérifier leur bon fonctionnement en visionnant l'enregistrement dans la fenêtre ScreenCorder selon la procédure habituelle (voir "Visionnement d'un enregistrement").

Toutefois, lorsque vous visionnez un enregistrement, un clic sur un objet sélectionne cet objet. Pour déclencher l'action associée à l'objet plutôt que de le sélectionner, appuyez sur la touche Ctrl tout en cliquant sur l'objet.

Dès que la vidéo a été exportée au format Flash, un simple clic sur l'objet suffit pour déclencher l'action qui lui est associée.

En raison des restrictions de sécurité imposées par le logiciel Flash Player, les actions "Cliquer pour interrompre et ouvrir URL" et "Cliquer pour envoyer un message" ne sont pas opérationnelles lorsque la vidéo est diffusée à partir d'un système local. Elles ne deviennent opérationnelles que lorsque la vidéo est diffusée à partir du serveur web auquel elle est destinée.

Ajout de quiz

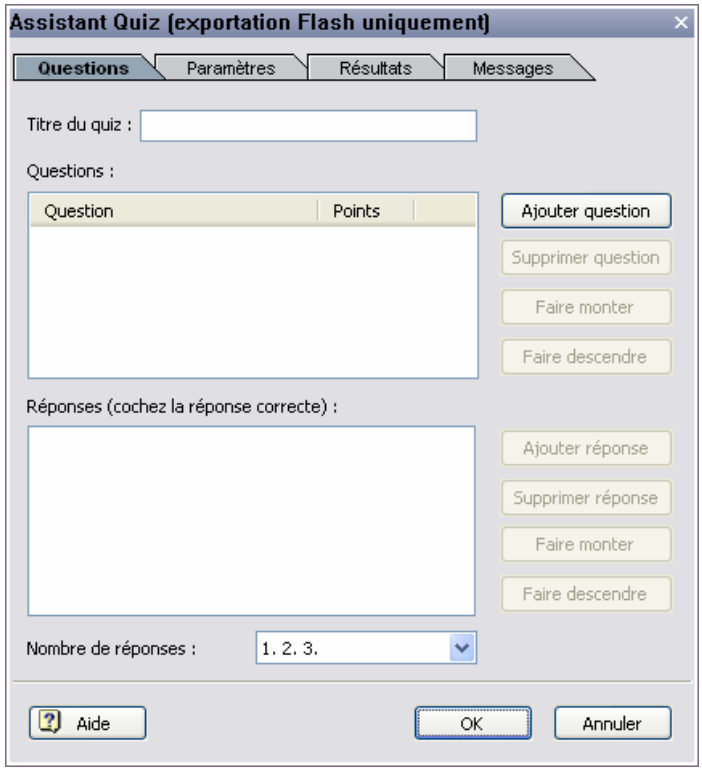
ScreenCorder vous permet d'insérer des quiz dans vos enregistrements afin d'évaluer le niveau de compréhension de vos utilisateurs. Vous pouvez également faire usage de quiz pour recueillir les commentaires des utilisateurs sur les informations présentées. Libre à vous de décider si les résultats doivent être communiqués au terme de chaque quiz, ou sur une fiche récapitulative affichée à la suite du dernier quiz. Vous pouvez également demander que les résultats soient envoyés via la messagerie, ou obtenir leur transfert vers un système de gestion de l'apprentissage compatible avec la norme SCORM.

Etant donné que cette fonctionnalité repose sur l'apport d'interactivité, seul le format de vidéo Flash® (SWF) la prend en charge. N'y faites donc appel que si vous comptez exporter votre vidéo d'écran dans ce format. La lecture d'une vidéo au format Flash requiert le lecteur Adobe Flash Player version 8 ou ultérieure. Pour visionner un enregistrement exporté sous forme de paquet SCORM 1.2, il vous faudra accéder à un serveur SCORM. Reportez-vous à la rubrique "Création d'une vidéo - Etape 2" pour en savoir plus.

Mise en place d'un quiz

- Positionnez l'enregistrement sur l'image dans laquelle vous désirez insérer le quiz.
- Cliquez sur l'onglet **Quiz** situé sur la droite de la fenêtre ScreenCorder ou choisissez **Edition | Quiz | Insérer quiz** dans le menu principal.

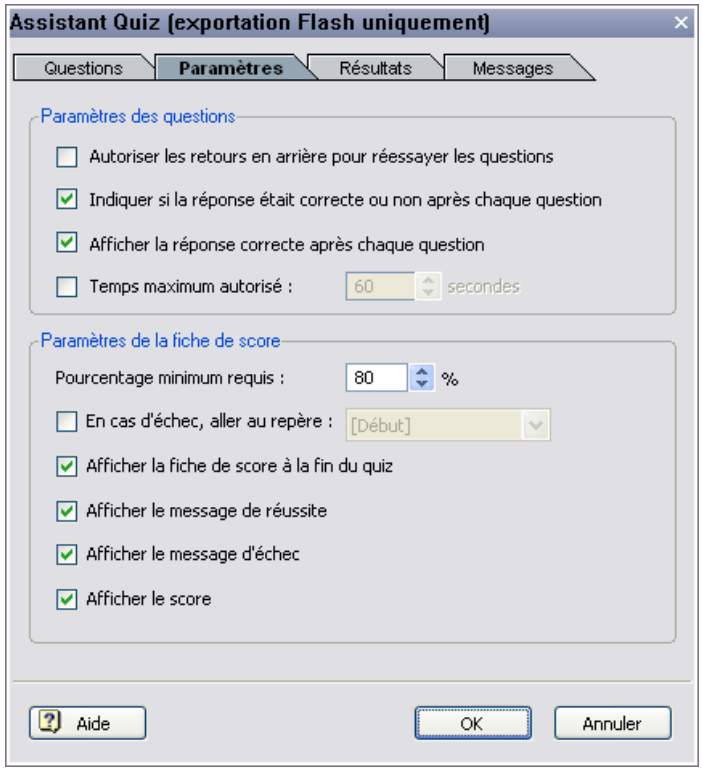
  La boîte de dialogue de l'Assistant Quiz s'ouvre sur son onglet **Questions**.



- Indiquez le titre devant apparaître en haut de la page de quiz présentée à l'utilisateur.
- Tapez la première question du quiz et appuyez sur Entrée.
- (facultatif) Double-cliquez sur la colonne Points et tapez un nombre de points à attribuer à la question. Généralement, plus la question est difficile, plus le nombre de points est élevé.
- Continuez à taper vos questions et à leur associer un nombre de points.

  Le cas échéant, modifiez l'ordre des questions en vous servant des boutons "Faire monter" et "Faire descendre".

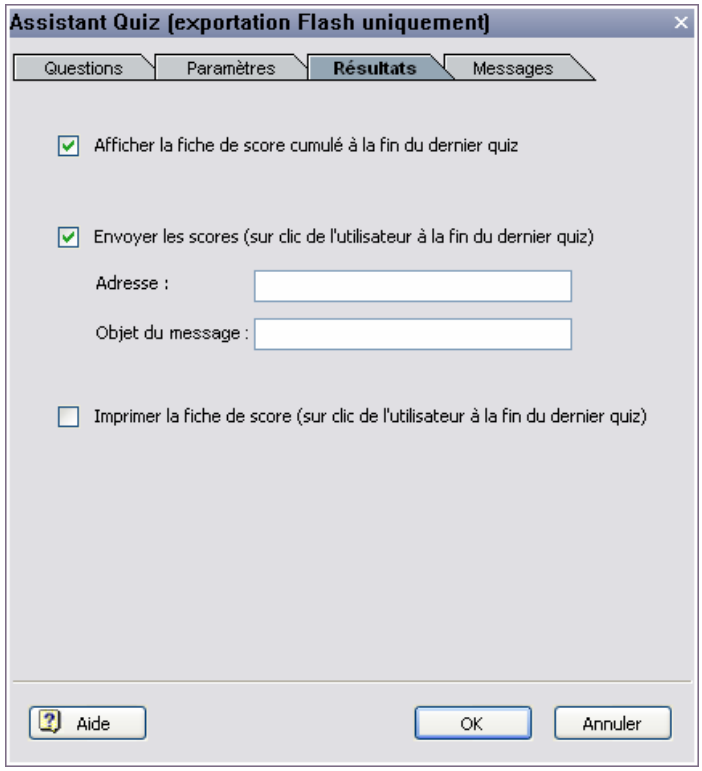
- Pour chaque question, tapez les réponses possibles à présenter à l'utilisateur, sans oublier de cocher la réponse correcte.
- Cliquez sur l'onglet **Paramètres**.



- Remplissez les champs selon vos exigences.

- Si vous cochez **Autoriser les retours en arrière pour réessayer les questions**, autorisant ainsi l'utilisateur à revenir à une question pour tenter à nouveau d'y répondre, les deux options suivantes concernant l'affichage de la réponse correcte sont désactivées.
- Si le **Temps maximum autorisé** s'écoule avant que l'utilisateur n'ait répondu à toutes les questions, la page de résultats s'affiche automatiquement.
- L'option **En cas d'échec, aller au repère** vous permet d'orienter l'utilisateur vers une section particulière de la vidéo, identifiée par un repère. Il peut s'agir par exemple d'un écran de suggestions sur les notions à approfondir. Pour voir comment définir des repères, reportez-vous à la rubrique "Utilisation de repères".

- Cliquez sur l'onglet **Résultats**.


Assistant Quiz (exportation Flash uniquement)
Questions
Paramètres
Résultats
Messages
Afficher la fiche de score cumulé à la fin du dernier quiz
Envoyer les scores (sur clic de l'utilisateur à la fin du dernier quiz)
Adresse :
Objet du message :
Imprimer la fiche de score (sur clic de l'utilisateur à la fin du dernier quiz)
Aide
OK
Annuler

- L'option **Afficher la fiche de score cumulé** provoque l'affichage d'une fiche récapitulative au terme du dernier quiz, indiquant un score cumulé portant sur l'ensemble des quiz.

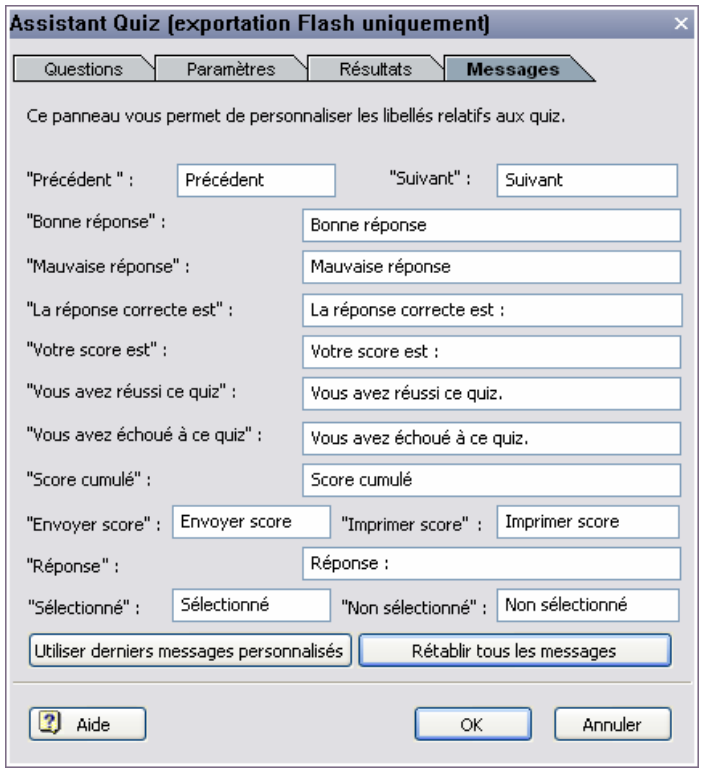
- L'option **Envoyer les scores** n'est disponible que si vous avez choisi d'afficher la fiche de score cumulé. Lorsque cette option est activée, un bouton "Envoyer score" est inséré sur la fiche de score cumulé. Si l'utilisateur clique sur ce bouton, une fenêtre de message s'ouvre dans son application de messagerie habituelle, rempli avec l'adresse et le titre de message indiqués ici, les résultats du test et un code de vérification du score.

  Cette fonctionnalité n'est utile que si vous avez l'intention d'héberger la vidéo sur un serveur web. Si la vidéo n'est pas diffusée à partir d'un serveur web, la ligne d'objet et le corps du message resteront vides.

  Le code de vérification du score peut être utilisé par le destinataire du message pour vérifier que le score n'a pas été modifié par l'utilisateur avant l'envoi du message. Pour vérifier un code reçu par la messagerie, le destinataire du message doit ouvrir le projet contenant le quiz avec ScreenCorder, choisir **Edition | Quiz | Vérifier score de quiz**, taper le code dans la boîte de dialogue qui s'affiche et cliquer sur le bouton "Extraire score". Le score obtenu par cette méthode doit être identique au score reçu via la messagerie.

- L'option **Imprimer la fiche de score** n'est elle aussi disponible que si vous avez choisi d'afficher la fiche de score cumulé. Lorsque cette option est activée, un bouton "Imprimer score" est inséré sur la fiche de score cumulé. L'utilisateur peut cliquer sur ce bouton pour imprimer la fiche de score sur son imprimante par défaut.

➢ (facultatif) Cliquez sur l'onglet **Messages**.



Ce dernier onglet vous permet de personnaliser les messages qui s'affichent au terme de chaque quiz ainsi que sur la fiche de score cumulé, y compris les libellés "Envoyer score" et "Imprimer score" mentionnés ci-dessus. Cette fonctionnalité peut également s'avérer utile si vous souhaitez créer un quiz dans une autre langue.

- Cliquez sur **Utiliser derniers messages personnalisés** pour remplacer tous les messages par les derniers messages personnalisés que vous avez sauvegardés.

- Cliquez sur **Rétablir tous les messages** pour redonner aux messages leurs valeurs d'origine.

➢ Après avoir rempli tous les champs selon vos exigences, cliquez sur le bouton OK pour insérer le quiz dans l'image en cours.

Vérification d'un quiz

Une fois que vous avez inséré un quiz dans votre enregistrement, vous pouvez vérifier son bon fonctionnement en visionnant l'enregistrement dans la fenêtre ScreenCorder selon la procédure habituelle (voir "Visionnement d'un enregistrement").

La lecture de la vidéo s'interrompt dès que le premier quiz est atteint. Vous pouvez alors :

- Tester le quiz en sélectionnant les réponses et en passant à la page de questions suivante.

  Lorsque vous visionnez un enregistrement, un clic sur un objet sélectionne cet objet en vue de son édition. Pour vérifier votre quiz, appuyez sur la touche Ctrl tout en cliquant sur l'élément requis.

- Contourner le quiz en cliquant sur le bouton Lire .

Avant d'exporter le quiz sous forme de paquet SCORM, vous pouvez également l'exporter sous forme de vidéo Flash® (SWF) standard. Reportez-vous à la rubrique "Création d'une vidéo - Etape 2" pour en savoir plus. Lors du visionnement de la vidéo Flash, les seules options de navigation disponibles au sein du quiz sont les boutons Suivant et Précédent (à condition que vous ayez autorisé les retours en arrière). L'utilisateur n'aura pas la possibilité de faire défiler la vidéo vers l'avant pour prendre connaissance des réponses avant de tenter le quiz, et, à moins que vous n'ayez autorisé les retours en arrière, n'aura pas non plus la possibilité de revenir aux pages de questions une fois le quiz terminé.

Modification d'un quiz

L'Assistant Quiz vous permet également de visionner et de modifier les propriétés d'un quiz existant :

- Localisez le quiz à modifier et double-cliquez sur son cadre, ou
- Choisissez **Edition | Quiz | Listes des quiz** dans le menu principal, sélectionnez le quiz requis dans la boîte de dialogue qui s'ouvre et choisissez **Editer Quiz**.

L'Assistant Quiz s'ouvre sur sa page Questions.

Copie ou déplacement d'un quiz vers une autre image

Plutôt que de recréer un quiz à partir de zéro, vous pouvez aisément copier un quiz existant, puis modifier la copie. Libre à vous également de déplacer un quiz au sein de l'enregistrement.

- Cliquez avec le bouton droit sur le cadre du quiz et choisissez **Copier** (pour le réutiliser) ou **Couper** (pour le déplacer) dans son menu contextuel.
- Positionnez l'enregistrement sur l'image dans laquelle vous souhaitez insérer la copie du quiz.

- Faites un clic droit sur le cadre du quiz et choisissez **Coller** dans son menu contextuel.
- Double-cliquez sur le cadre du quiz et modifiez ses propriétés selon vos besoins.

Suppression d'un quiz

- Pour supprimer un quiz inséré dans un enregistrement, localisez-le, sélectionnez-le en cliquant sur son cadre et appuyez sur la touche **Suppr**. Vous pouvez également cliquer sur le cadre du quiz avec le bouton droit et choisir Supprimer dans son menu contextuel.

Il est impossible d'annuler la suppression d'un quiz.

Création d'une vidéo

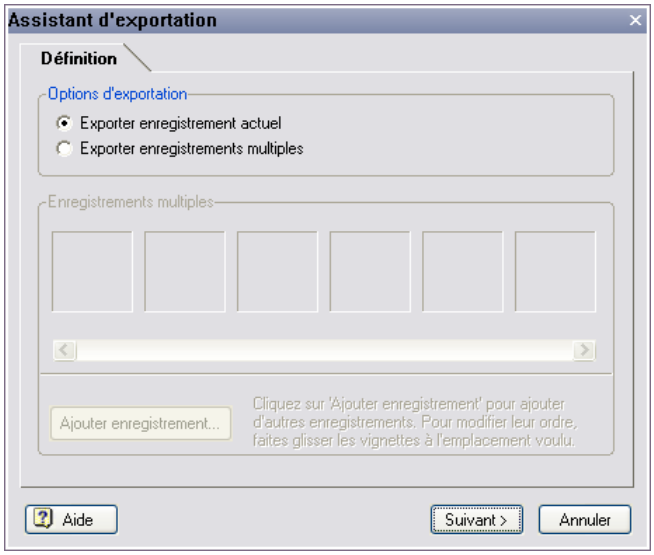
Création d'une vidéo : Etape 1 - Définition

Une fois votre enregistrement d'écran créé, visionné et, le cas échéant, modifié, quatre étapes rapides suffisent à le convertir en vidéo en vue de sa distribution.

Avant de convertir votre enregistrement en vidéo, il vous est conseillé de le sauvegarder en tant que projet. Si nécessaire, vous pourrez alors rouvrir ce projet par la suite pour continuer à travailler sur l'enregistrement, puis le convertir à nouveau en vidéo, soit au format initial, soit dans un autre format. Consultez la rubrique "Enregistrement d'un projet" pour en savoir plus sur les projets ScreenCorder.

- Choisissez **Fichier | Exporter vidéo** dans le menu principal pour lancer l'assistant d'exportation.

La première boîte de dialogue qui apparaît se présente comme suit.



ScreenCorder vous permet de créer une vidéo en enchaînant plusieurs projets. Cette boîte de dialogue vous permet de préciser si vous souhaitez exporter uniquement l'enregistrement d'écran en cours, ou si vous souhaitez y ajouter d'autres projets existants.

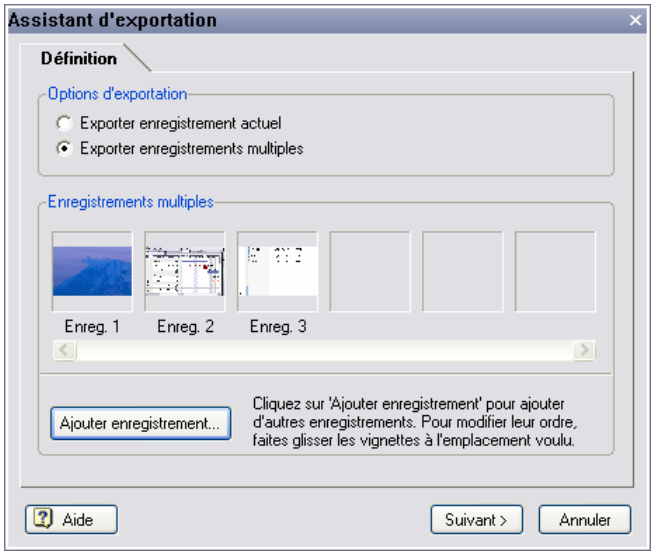
Exporter enregistrement actuel : Choisissez cette option si vous souhaitez limiter l'exportation à l'enregistrement en cours. Vous passez alors directement à la deuxième étape.

Exporter enregistrements multiples : Choisissez cette option pour ajouter d'autres projets à votre vidéo. Dès que vous sélectionnez cette option, une vue miniature de l'enregistrement en cours est insérée dans la zone "Enregistrements multiples" et le bouton "Ajouter enregistrement" devient actif.

- Cliquez sur **Ajouter enregistrement** pour sélectionner un projet à ajouter à l'exportation en cours.
- Choisissez le projet à ajouter dans la boîte de dialogue qui s'affiche.

Une vue miniature de ce projet est insérée à droite de l'enregistrement en cours. Libre à vous de modifier l'ordre des enregistrements dans la vidéo en faisant glisser les vues miniatures à l'endroit voulu :

- Cliquez sur la vue miniature de l'enregistrement à déplacer et déposez-la à l'emplacement voulu. Un trait vertical épais vous indique la nouvelle position qu'occupera votre enregistrement dans la vidéo.



Pour supprimer un enregistrement de la zone "Enregistrements multiples", sélectionnez-le et appuyez sur la touche Suppr du clavier.

L'exportation de projets multiples n'est possible que si les enregistrements ont été réalisés avec les mêmes paramètres en ce qui concerne les éléments suivants :

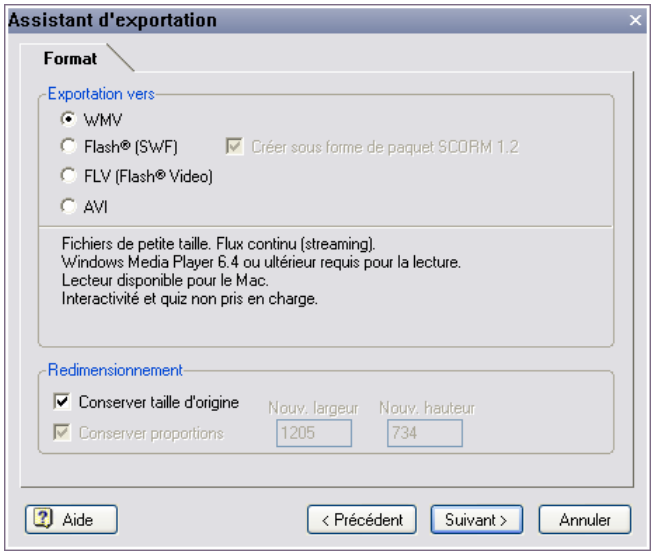
- La taille de la zone de capture, par ex. 640 x 480 pixels
- Le niveau de couleurs, par ex. 24 bit
- Les paramètres vidéo
- Les paramètres audio

Pour prendre connaissance des paramètres audio et vidéo d'un projet existant, ouvrez-le et choisissez **Fichier | Propriétés** dans le menu principal.

- Cliquez sur **Suivant** pour passer à la Deuxième étape de l'assistant d'exportation.

Création d'une vidéo : Etape 2 - Format

La deuxième étape de la création d'une vidéo consiste à choisir le format de vidéo requis dans la boîte de dialogue Format.



Cette boîte de dialogue vous permet de spécifier le format de la vidéo à créer. Si nécessaire, vous pouvez également redimensionner l'enregistrement avant de créer la vidéo.

Choix du format de vidéo

- Sélectionnez le format de vidéo requis, à savoir : WMV, Flash (SWF), FLV ou AVI.

Les avantages et inconvénients de chaque format sont répertoriés ci-dessous. Certains points sont également abordés à la rubrique "Questions et réponses".

WMV (Windows Media® Video)

Ce format de vidéo en flux continu (streaming) permet un très bon niveau de compression. Initialement réservé au web, le format WMV est maintenant un format polyvalent, adapté aussi bien à l'Internet qu'à la lecture plein écran.

Il présente les avantages suivants :

- En tant que format en flux continu dit "streaming" (ce qui signifie que la lecture de la vidéo et le téléchargement des données se déroulent simultanément), il se prête particulièrement bien à l'intégration sur site web ou au sein de présentations multimédias.
- La taille du fichier vidéo produit est très faible.
- Le nouveau codec "Windows Media Video 9" en fait un bon choix pour les enregistrements riches en contenu photographique ou webcam. Comparé à la plupart des codecs AVI, les fichiers produits sont également beaucoup plus petits. Le texte d'un écran typique n'est cependant pas aussi net avec ce codec.
- Vous pouvez admettre que le Media® Player requis (version 6.4 ou ultérieure) est disponible sur la plupart des PC.

Comparé au format AVI, le format WMV présente les inconvénients suivants :

- Les transitions de couleur, particulièrement lorsque l'enregistrement contient des photos, sont simplifiées.
- Le format WMV, spécifique à Windows, n'est pas immédiatement exploitable sur d'autres plates-formes (bien qu'un plug-in soit disponible pour le Mac®).

Notez aussi que le format WMV ne prend pas en charge les fonctionnalités d'interactivité et de quiz de ScreenCorder.

Flash® (SWF)

Ce format est lui aussi très bien adapté à l'Internet et peut être utilisé sur différents systèmes d'exploitation. Ses principaux atouts sont les suivants :

- Le plug-in requis (Adobe Flash Player, version 8 et ultérieure) est disponible non seulement sur la plupart des PC, mais également sur la plupart des ordinateurs Mac.
- Il existe également un plug-in pour Linux (bien qu'il ne soit pas encore très répandu).
- C'est le seul format qui prenne en charge les fonctionnalités d'interactivité et de quiz de ScreenCorder. Pour apprendre comment intégrer des objets interactifs ou des quiz à votre enregistrement, consultez les rubriques "Ajout d'interactivité" et "Ajout de quiz".

  Ce format vous permet également de créer un paquet SCORM 1.2 à transférer sur un serveur compatible avec la norme SCORM 1.2 (dans le cadre d'un système de gestion de l'apprentissage). Notez que le paquet SCORM ainsi créé ne peut être visionné qu'à partir du serveur SCORM.

Ses inconvénients sont les suivants :

- Taille de fichier supérieure à celle de l'exportation WMV. La taille de fichier est étroitement liée au nombre d'images : si celui-ci est élevé ou si l'arrière-plan change continuellement, le fichier peut devenir très volumineux.
- Ce format est déconseillé si votre vidéo contient des objets webcam, car leurs caractéristiques (grand nombre de couleurs, graphiques en évolution permanente) ont un impact direct sur la taille de fichier.

FLV (Flash® Video)

Comme le format SWF, ce format requiert que Adobe Flash Player (version 8 ou ultérieure) soit installé sur l'ordinateur des destinataires de votre vidéo.

Le processus d'exportation au format FLV crée un fichier SWF et un fichier FLV, l'unique fonction du fichier SWF étant de charger le fichier FLV dans le lecteur Flash.

Le principal attrait de ce format par rapport au format Flash (SWF) est que le fichier FLV renferme tous les éléments vidéo requis (y compris les objets graphiques que vous pourriez avoir ajoutés à l'enregistrement). Il est donc aisé de l'intégrer à d'autres projets Flash réalisés dans l'environnement de conception Flash de Adobe. En revanche, cette opération pose problème avec l'exportation SWF, dans la mesure où les données vidéo ne sont pas toutes réunies dans un seul fichier.

Par ailleurs, le format FLV présente les mêmes avantages et inconvénients que le format Flash (SWF), exception faite des points suivants :

- Le format FLV ne prend pas en charge les fonctionnalités d'interactivité et de quiz de ScreenCorder.
- Les effets de fondu sont déconseillés, en raison de leur impact sur la taille de fichier.

AVI (Audio Video Interleaved)

Le format AVI s'impose lorsque vous recherchez une qualité d'enregistrement vidéo élevée, notamment en ce qui concerne les couleurs. C'est aussi un bon choix lorsque votre enregistrement contient des objets webcam.

L'inconvénient de ce format est que la taille du fichier vidéo AVI créé peut devenir très importante, particulièrement par rapport à celle d'un fichier WMV équivalent. Par conséquent, l'option AVI n'est conseillée que pour les présentations sur disque dur ou sur CD-ROM. Sélectionnez cette option si les destinataires de votre vidéo d'écran sont susceptibles de disposer d'autres systèmes d'exploitation ou d'ordinateurs peu récents.

Le format AVI ne prend pas en charge les fonctionnalités d'interactivité et de quiz de ScreenCorder.

Redimensionnement de l'enregistrement (facultatif)

La section Redimensionnement de la boîte de dialogue Format vous permet de modifier la taille de votre enregistrement d'écran. Libre à vous de décider si les proportions de l'enregistrement doivent être maintenues ou non.

L'option "Conserver taille d'origine" est activée par défaut, empêchant ainsi le redimensionnement accidentel de l'enregistrement.

- Supprimez la coche en regard de cette option pour autoriser le redimensionnement.

Vous pouvez rétablir la taille et la qualité d'origine de l'enregistrement à tout moment en cochant à nouveau l'option "Conserver taille d'origine", indépendamment du nombre de redimensionnements effectués. Même après avoir créé la vidéo, vous pouvez faire appel à cette option pour rétablir la taille et la qualité de l'enregistrement initial, par exemple dans le but de créer une nouvelle vidéo, au même format ou dans un autre format.

L'option "Conserver proportions" est activée par défaut : lorsque vous modifiez le champ Hauteur, le champ Largeur varie en conséquence ; inversement, lorsque vous modifiez le champ Largeur, le champ Hauteur varie.

- (facultatif) Pour pouvoir modifier la largeur et la hauteur indépendamment l'une de l'autre, entraînant ainsi la compression ou l'élongation de l'enregistrement, désactivez l'option "Conserver proportions".

- Tapez les nouvelles valeurs dans les champs Largeur et Hauteur.

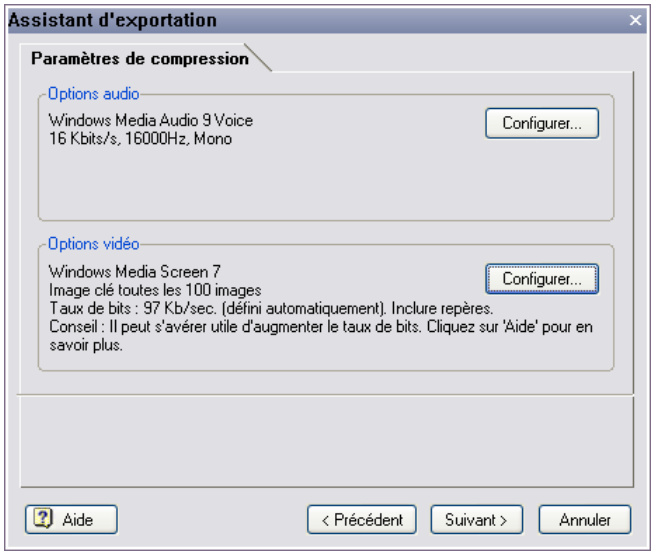
Le redimensionnement d'un enregistrement altère sa qualité et son aspect, et entraîne une augmentation de la taille de fichier. Le texte en particulier risque d'être déformé par le redimensionnement. Pour cette raison, un redimensionnement de plus de 25 à 33 % de la taille initiale est généralement déconseillé, bien que ce facteur dépende du contenu de l'enregistrement. Il est préférable d'éviter le redimensionnement, sauf si vous avez réalisé votre enregistrement à partir d'une grande zone de capture (par ex. 1280 x 1024 ou plus) et souhaitez en faire une vidéo de taille inférieure (par ex. 640 x 512) ou si vous attachez plus d'importance au message communiqué par l'enregistrement qu'au niveau de qualité de la vidéo produite.

Soyez également vigilant lorsque vous redimensionnez un enregistrement réalisé à partir d'une fenêtre d'application : d'une part le redimensionnement provoque toujours une perte de netteté de l'interface utilisateur, d'autre part les codecs de compression sont optimisés pour produire le meilleur niveau de qualité possible sur des enregistrements non redimensionnés. Pour conclure, bien que ScreenCorder autorise le redimensionnement à ce stade, veillez à toujours définir les dimensions appropriées avant de réaliser l'enregistrement. Vous serez ainsi assuré d'obtenir le meilleur niveau de qualité possible.

➢ Cliquez sur **Suivant** pour passer à la Troisième étape de l'assistant d'exportation.

Création d'une vidéo : Etape 3 - Compression

La troisième étape de la création d'une vidéo consiste à choisir les paramètres de compression audio et vidéo requis dans la boîte de dialogue "Paramètres de compression".


Assistant d'exportation
Paramètres de compression
Options audio
Windows Media Audio 9 Voice
16 Kbits/s, 16000Hz, Mono
Configurer...
Options vidéo
Windows Media Screen 7
Image clé toutes les 100 images
Taux de bits : 97 Kb/sec. (défini automatiquement). Inclure repères.
Conseil : Il peut s'avérer utile d'augmenter le taux de bits. Cliquez sur 'Aide' pour en savoir plus.
Configurer...
Aide
< Précédent
Suivant >
Annuler

Cette boîte de dialogue affiche les codecs audio et vidéo sélectionnés ainsi que d'autres options. Son contenu varie en fonction du choix de format de vidéo effectué à l'étape précédente. La boîte illustrée ci-dessus correspond à l'exportation au format WMV.

Si vous avez choisi de ne pas enregistrer le son (voir "Définition des paramètres audio/souris"), les options audio sont désactivées.

➢ Cliquez sur le bouton **Configurer** requis pour sélectionner un autre codec ou effectuer d'autres modifications sur les paramètres audio et vidéo.

Le contenu des boîtes de dialogue que vous obtenez en cliquant sur les boutons Configurer varie également selon le format de vidéo choisi. Toutes ces boîtes de dialogue sont décrites ci-dessous.

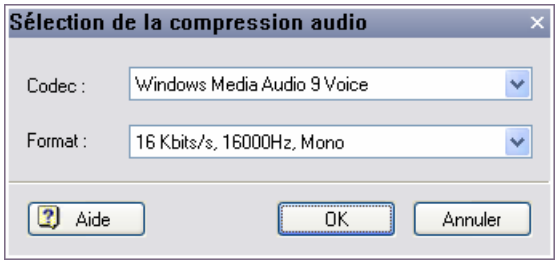
➢ Après avoir passé en revue les paramètres audio et vidéo correspondant à votre choix de format vidéo, cliquez sur **Suivant** pour passer à la dernière étape de l'assistant d'exportation.

Format WMV

Options audio

Le codec audio sélectionné par défaut, "Windows Media Audio 9 Voice", est recommandé pour la voix et produit des fichiers de petite taille. La liste déroulante vous permet de choisir entre différents formats en KHz. La valeur exprimée en Kbits/s vous indique la quantité d'espace exigée par chaque format par seconde de son enregistré.

Le codec "Windows Media Audio 7" est bien adapté au son Hi-Fi.



Options vidéo

Codec : Choisissez entre "Windows Media Video 9" et "Windows Media Screen 7".

- "Windows Media Video 9" donne de bons résultats lorsque votre enregistrement inclut des images photographiques et des objets webcam, mais le texte et les traits y perdent en netteté.
- "Windows Media Screen 7" convient bien aux enregistrements d'écran typiques (nombre de couleurs, de gradients et d'images photographiques peu élevé).

Image clé toutes les : Indique la fréquence de sauvegarde des images clé. En règle générale, seules les différences que présente une image par rapport à l'image précédente sont sauvegardées, l'objectif étant de minimiser la taille du fichier. Un nombre d'images clé peu élevé (par ex. toutes les 30 images) permet de réduire la taille de la vidéo, mais ralentit la navigation durant le visionnement. Une augmentation du nombre d'images clé entraîne une amélioration de qualité et une navigation plus rapide, mais provoque une augmentation de la taille de fichier. Si la précision de navigation n'est pas un facteur important, une image clé toutes les 10 secondes environ devrait suffire.

Taux de bits : Indique le nombre de kilobits qu'occupe le fichier par seconde de vidéo. Par défaut, ScreenCorder suggère automatiquement le taux de bits le plus adapté. Ce taux dépend de la taille de la zone de capture (résolution), de son contenu, et du nombre de changements importants survenant au sein de la zone de capture. Le taux de bits suggéré ne convient pas nécessairement à toutes les situations, mais représente un point de départ utile pour vos propres essais. Pour spécifier une valeur différente, commencez par désactiver l'option "Définir automatiquement".

Si le taux de bits est trop bas, vous risquez d'obtenir un écran vide, car ScreenCorder n'est alors pas en mesure d'enregistrer toutes les données requises. A l'inverse, sauf si vous utilisez Media® Player 9 ou version ultérieure, un taux de bits trop élevé produira un fichier vidéo plus volumineux qu'il n'est nécessaire, car même les données inchangées seront enregistrées. Si vous utilisez Media® Player 9 ou version ultérieure, vous pouvez spécifier un taux de bit élevé sans vous soucier de l'impact sur la taille du fichier, car ce logiciel enregistre uniquement les données modifiées (ce qui revient à utiliser un taux de bits variable). Pour en savoir plus à ce sujet, reportez-vous au paragraphe consacré au Media Player et aux vidéos WMV dans la rubrique "Questions et réponses".

Inclure repères : Comme ScreenCorder, le format WMV prend en charge l'intégration de repères. Cette option vous permet d'exporter dans la vidéo WMV les repères éventuellement insérés dans votre enregistrement. Certaines applications, telle MatchWare Mediator, vous autorisent à faire usage de ces repères pour déclencher des actions spécifiques durant la lecture de la vidéo. Pour découvrir comment insérer des repères dans votre enregistrement, consultez la rubrique "Utilisation de repères".

Format Flash® (SWF)

Options audio

Si vous avez sélectionné le format d'exportation Flash, un clic sur le bouton "Configurer (audio)" provoque l'ouverture de la boîte de dialogue suivante.

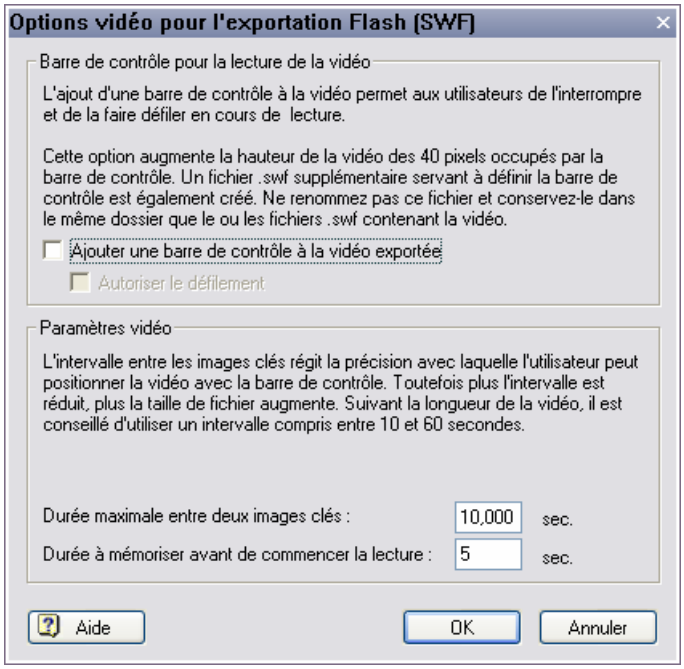
Canaux : Cette zone vous permet de choisir entre Mono (un canal) ou Stéréo (deux canaux).

Si vous avez effectué votre enregistrement sans son, les paramètres Canaux sont grisés. Par ailleurs, si l'enregistrement a été réalisé en mode Mono, l'option Stéréo est grisée.

Compression audio : Cette zone vous permet de définir le niveau de compression requis. Une compression élevée réduit la taille du fichier de sortie, mais provoque une baisse de la qualité du son.

Les paramètres par défaut (Mono, Compression 1:11) représentent un bon compromis entre taille et qualité lorsque votre enregistrement ne contient pas d'autre élément audio que la voix, ou lorsqu'une qualité de musique moyenne est acceptable. En revanche, si la taille de fichier n'est pas un facteur déterminant ou si votre enregistrement contient de la musique de haute qualité ou d'autres effets sonores, il convient de choisir un niveau de compression audio moins élevé. Ne sélectionnez l'option Stéréo que si elle produit une réelle amélioration de l'écoute : non seulement la stéréo double le volume des données, mais elle exige deux fois plus de puissance de la part de l'ordinateur lors de la lecture. Si la taille de fichier importe peu, le niveau de compression 1:4 assurera un bon niveau de qualité audio.

Options vidéo


Options vidéo pour l'exportation Flash (SWF)
Barre de contrôle pour la lecture de la vidéo
L'ajout d'une barre de contrôle à la vidéo permet aux utilisateurs de l'interrompre et de la faire défiler en cours de lecture.
Cette option augmente la hauteur de la vidéo des 40 pixels occupés par la barre de contrôle. Un fichier .swf supplémentaire servant à définir la barre de contrôle est également créé. Ne renommez pas ce fichier et conservez-le dans le même dossier que le ou les fichiers .swf contenant la vidéo.
Ajouter une barre de contrôle à la vidéo exportée
Autoriser le défilement
Paramètres vidéo
L'intervalle entre les images clés régit la précision avec laquelle l'utilisateur peut positionner la vidéo avec la barre de contrôle. Toutefois plus l'intervalle est réduit, plus la taille de fichier augmente. Suivant la longueur de la vidéo, il est conseillé d'utiliser un intervalle compris entre 10 et 60 secondes.
Durée maximale entre deux images clés :
10,000
sec.
Durée à mémoriser avant de commencer la lecture :
5
sec.
Aide
OK
Annuler

Ajouter une barre de contrôle à la vidéo exportée : Cochez cette option pour obtenir qu'une barre de contrôle soit intégrée à la vidéo. Ce choix dépend de l'usage auquel vous destinez le fichier SWF exporté :

- Si vous souhaitez l'utiliser tel quel sur un site web ou le publier à l'aide de Web Builder, il est conseillé d'inclure une barre de contrôle.

  La barre de contrôle est hébergée dans un fichier SWF distinct. Il est impératif que ce fichier reste dans le même dossier que le fichier SWF contenant la vidéo et ne soit pas renommé.

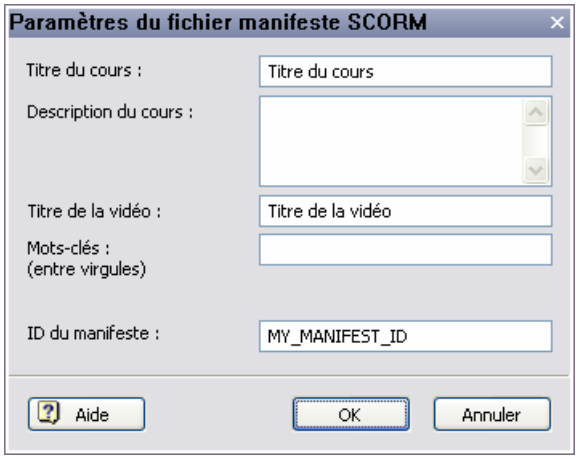
- Si vous comptez utiliser le fichier SWF dans une application multimédia qui prend en charge l'ajout de barres de contrôle (telle MatchWare Mediator), vous pouvez désélectionner cette option et inclure votre propre barre de contrôle dans l'application en question.

Autoriser le défilement : Cochez cette option si vous souhaitez que le destinataire de votre vidéo puisse la faire défiler d'une image clé à l'autre.

Durée maximale entre deux images clés : Cette option spécifie la durée maximale à autoriser entre deux images clés. Une réduction de cet intervalle entraîne une augmentation de la précision de navigation, mais également une augmentation de la taille de fichier. La durée par défaut de 10 secondes représente un bon compromis pour la plupart des vidéos.

Durée à mémoriser avant de commencer la lecture : Ce champ indique la durée de vidéo (en secondes) devant être téléchargée avant que la lecture puisse commencer. La valeur à utiliser dépend du taux de bits de la vidéo, de sa longueur, et de la vitesse de connexion de votre auditoire. S'il est prévu que la vidéo soit diffusée à partir d'un système local, une durée de mémorisation minimale est suffisante. Si en revanche la vidéo est destinée à une diffusion via Internet, il convient d'augmenter cette durée, particulièrement si la vitesse de connexion des utilisateurs risque d'être insuffisante par rapport au taux de bits de la vidéo. Par ailleurs, plus la durée de mémorisation est élevée, plus l'attente s'allonge avant le démarrage de la lecture. Si la durée est trop faible, la vidéo est susceptible de s'interrompre, ne reprenant qu'une fois le téléchargement du lot de données suivant achevé.

Paramètres du fichier manifeste SCORM



Cette boîte de dialogue n'est accessible que si vous avez sélectionné l'option "Créer sous forme de paquet SCORM 1.2" à l'étape précédente de la procédure d'exportation. Elle vous permet d'indiquer les informations nécessaires au système de gestion de l'apprentissage SCORM pour répertorier le cours.

Titre du cours : Le nom du cours.

Description du cours : Sa description.

Titre de la vidéo : Titre de la vidéo, qui peut être identique au titre du cours.

Mots-clés : Ce champ vous permet de spécifier des mots-clés que les utilisateurs du système de gestion de l'apprentissage pourront utiliser pour localiser le cours. Les espaces sont autorisés dans les mots-clés.

ID du manifeste : Cette chaîne de texte sert à identifier le cours de manière unique au sein du système de gestion de l'apprentissage et doit être modifié chaque fois que vous créez un nouveau cours. La norme SCORM 1.2 ne définit aucun format particulier pour ce champ, mais il ne doit pas rester vide et ne doit pas contenir d'espaces.

Les systèmes de gestion de l'apprentissage ne font pas tous le même usage de ces variables, et ne les prennent pas tous en charge.

Format FLV (Flash® Video)

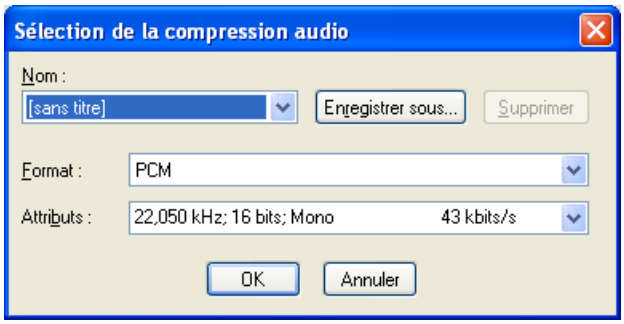
Les paramètres audio et vidéo applicables au format FLV (Flash® Video) sont identiques aux paramètres du format Flash® (SWF) décrits plus haut, hormis les deux différences suivantes concernant la vidéo :

- Le format FLV propose une option supplémentaire, à savoir "Désactiver les effets de fondu pour réduire la taille de fichier".
- L'option "Durée à mémoriser avant de commencer la lecture" n'est pas disponible.

Format AVI

Options audio

Si vous avez sélectionné le format AVI, un clic sur le bouton "Configurer (audio)" provoque l'ouverture de la boîte de dialogue suivante.



Nom : Ce champ vous permet de choisir le niveau de qualité requis. Chacune des options proposées correspond à un taux de bits différent, indiqué dans le champ Attributs.

Les options de qualité disponibles sont :

- Aucune
- Qualité CD = 172 Kbits/sec
- Qualité radio = 43 Kbits/sec
- Qualité téléphonique = 21 Kbits/sec

L'option "Qualité CD" produit le meilleur niveau de qualité, l'option "Qualité téléphonique" le moins bon. Plus la qualité est élevée, plus le fichier est volumineux.

Format : Ce champ vous permet de sélectionner le codec requis parmi tous les codecs disponibles sur votre ordinateur.

Toutefois, les codecs audio présentés ne sont pas nécessairement tous compatibles avec le codec vidéo sélectionné. Veillez aussi à choisir un codec audio susceptible d'être installé sur la majeure partie des ordinateurs de vos utilisateurs.

PCM (pas de compression) et Microsoft ADPCM (faible compression) sont les seuls codecs AVI dont l'installation est garantie sur tous les ordinateurs Windows. Ces deux formats vous permettent également de définir ou de modifier le niveau de qualité de l'audio.

Libre à vous d'expérimenter avec les diverses options pour déterminer les combinaisons de codecs audio et vidéo disponibles.

Attributs : Définit la qualité de la sortie audio en KHz ou Kbits/sec.

Les choix possibles, qui varient selon le codec sélectionné dans le champ Format, sont 8, 11, 22 et 44 KHz. La valeur 44 KHz produit la meilleure qualité de son et la valeur 8 KHz la moins bonne. Toutefois l'option 44 KHz exige deux fois plus d'espace que l'option 22 KHz, et quatre fois plus que l'option 11 KHz. Si vous ne souhaitez pas économiser sur la taille au détriment de la qualité, faites des essais pour déterminer la solution la plus adaptée à votre enregistrement.

Certains codecs (par ex. ADPCM) ne proposent qu'une seule option.

Options vidéo

Compresseur : Sélectionnez votre codec préféré dans la liste déroulante. Le bouton Configurer de cette boîte de dialogue vous donne accès à des options supplémentaires.

Le codec sélectionné par défaut est "Microsoft Vidéo 1". Bien qu'il ne produise pas nécessairement le meilleur niveau de qualité, ne le remplacez pas sans bonne raison. En effet, les codecs "Microsoft Vidéo 1" et "Trames complètes, non compressé" sont les seuls codecs vidéo AVI susceptibles d'être installés sur tous les ordinateurs.

Le codec "MatchWare Screen" est un codec interne utilisé par ScreenCorder lors de la création de l'enregistrement initial. Il offre un bon niveau de compression, mais n'est disponible que sur les ordinateurs où ScreenCorder a été installé. Ne le choisissez donc que si vous êtes certain que tous les destinataires de votre vidéo disposent de ScreenCorder.

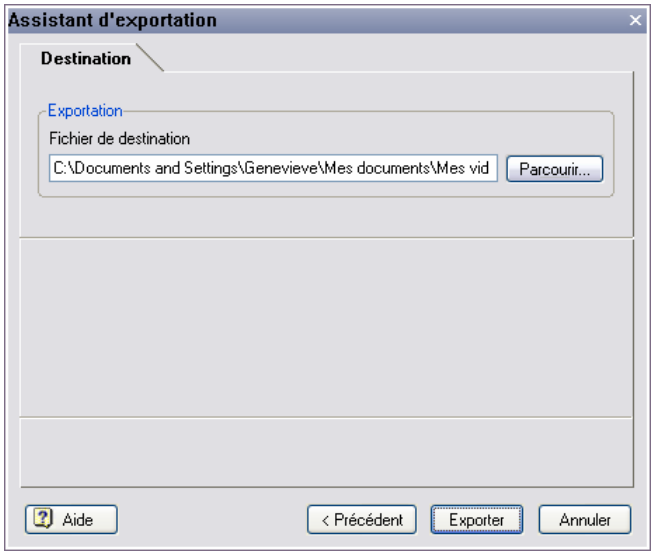
Trame-clé toutes les : Indique la fréquence de sauvegarde des images clés. En règle générale, seules les différences que présente une image par rapport à l'image précédente sont sauvegardées, l'objectif étant de minimiser la taille du fichier. Un nombre d'images clés peu élevé (par ex. toutes les 30 images) permet de réduire la taille de la vidéo, mais ralentit la navigation durant le visionnement. Une augmentation du nombre d'images clés entraîne une amélioration de qualité et une navigation plus rapide, mais provoque une augmentation de la taille de fichier.

Débit de données : Indique le nombre de kilo-octets qu'occupe le fichier par seconde de vidéo.

Si aucun codec AVI n'est installé sur votre ordinateur ou si les codecs installés ne sont pas compatibles avec votre enregistrement (en raison de ses couleurs ou de sa taille), toutes les options de la boîte de dialogue à part le champ Compresseur sont désactivées, et le codec "Trames complètes, non compressé" est automatiquement sélectionné. L'utilisation de ce codec, qui produit un fichier très volumineux, est déconseillée.

Création d'une vidéo : Etape 4 - Destination

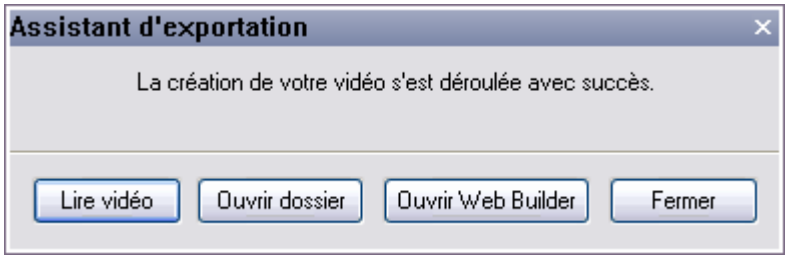
La dernière étape de la création d'une vidéo consiste à choisir son chemin d'accès et son nom de fichier.



Fichier de destination : Tapez un chemin d'accès complet suivi d'un nom de fichier ou cliquez sur le bouton Parcourir pour sélectionner un dossier de votre disque dur.

- Cliquez sur **Exporter** pour créer le fichier vidéo.

La boîte de dialogue suivante s'affiche lorsque l'exportation prend fin.



- Cliquez sur le bouton **Lire vidéo** pour visionner la vidéo dans le programme de lecture intégré.

Si vous avez exporté votre vidéo au format Flash (SWF) sous forme de paquet SCORM, vous ne pourrez la visionner qu'après l'avoir transférée sur un système de gestion de l'apprentissage compatible avec la norme SCORM 1.2.

ScreenCorder propose également un outil intitulé Web Builder, lequel vous permet de créer très rapidement des sites web complets pour présenter vos vidéos. Reportez-vous à la rubrique "Web Builder" pour en savoir plus.

Vous devez fermer le lecteur avant de pouvoir continuer à travailler dans ScreenCorder.

Création d'un site web

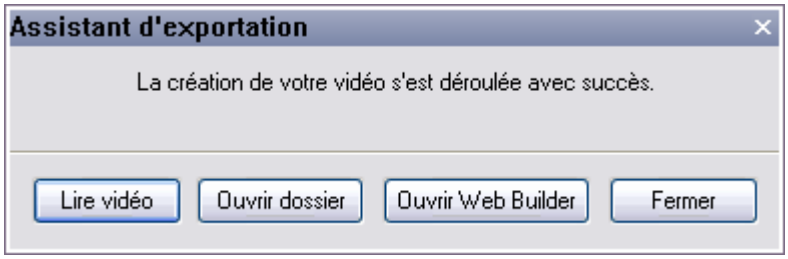
Web Builder

MatchWare ScreenCorder est livré avec l'utilitaire Web Builder. Ce programme distinct, conçu pour l'utilisation avec ScreenCorder, vous permet de créer un site complet de présentation de vos vidéos sur Internet, autorisant la navigation, le choix d'un modèle (parmi les divers modèles prêts à l'emploi fournis), la définition d'un titre, d'une description et ainsi de suite.

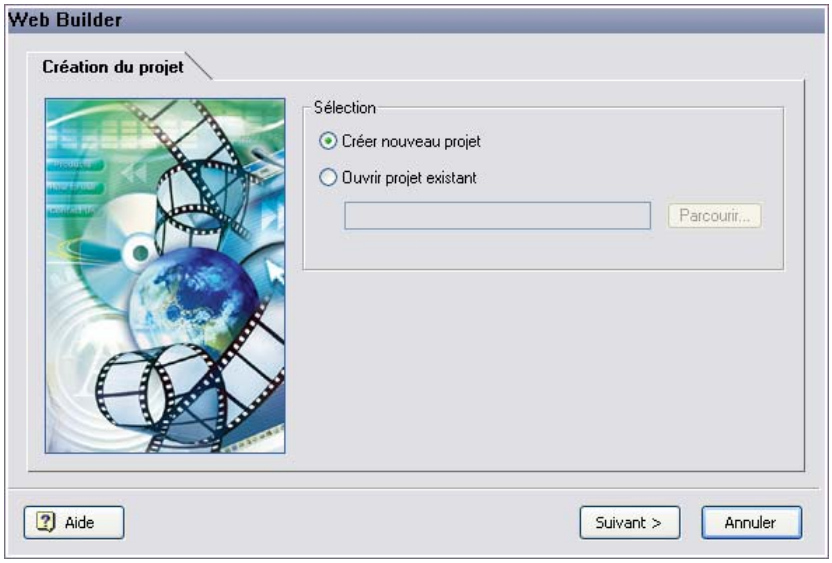
Démarrage de Web Builder

Deux méthodes s'offrent à vous pour démarrer Web Builder :

- Choisissez **Fichier | Ouvrir Web Builder** dans le menu principal de ScreenCorder.
- Cliquez sur **Ouvrir Web Builder** dans la dernière boîte de dialogue affichée par l'assistant d'exportation au terme d'une exportation.



Première étape : Création du projet Web Builder



Cette première boîte de dialogue vous permet de préciser si vous souhaitez créer un nouveau projet Web Builder ou ouvrir un projet existant.

Créer nouveau projet

- Sélectionnez cette option si c'est la première fois que vous créez un site web pour votre vidéo (ou vidéos) ou si vous souhaitez repartir de zéro et créer un nouvel environnement.

Ouvrir projet existant

- Sélectionnez cette option si vous avez déjà créé un site web et enregistré le projet Web Builder correspondant et souhaitez maintenant soit :
  - ajouter une ou plusieurs vidéos au site web
  - apporter d'autres modifications au site web, par exemple au titre de la page
- Indiquez le chemin d'accès et le nom du projet Web Builder ou cliquez sur le bouton Parcourir pour le sélectionner à partir de votre disque dur. Les fichiers projet Web Builder sont dotés de l'extension .wbp.
- Cliquez sur Suivant.

Deuxième étape : Taille du modèle

Web Builder
Taille du modèle
Sélection
800 x 600
Cette taille convient à la lecture de vidéos de largeur inférieure ou égale à 640 pixels. Les vidéos de largeur supérieure seront redimensionnées en conséquence.
1024 x 768
Cette taille convient à la lecture de vidéos de largeur inférieure ou égale à 800 pixels. Les vidéos de largeur supérieure seront redimensionnées en conséquence.
Aide
< Précédent
Suivant >
Annuler

ScreenCorder propose deux tailles de modèle différentes pour la création du site web :

- 800 x 600
- 1024 x 768

Les modèles proposés par ScreenCorder sont optimisés pour une taille de vidéo précise. Prenez connaissance des indications données sous chaque choix pour déterminer la taille de modèle la plus appropriée. La taille des pages web est déterminée automatiquement en fonction de la taille de modèle choisie.

- Si vous choisissez la taille de modèle 800 x 600, la vidéo aura une largeur maximum de 640.
- Si vous choisissez la taille de modèle 1024 x 768, la vidéo aura une largeur maximum de 800.

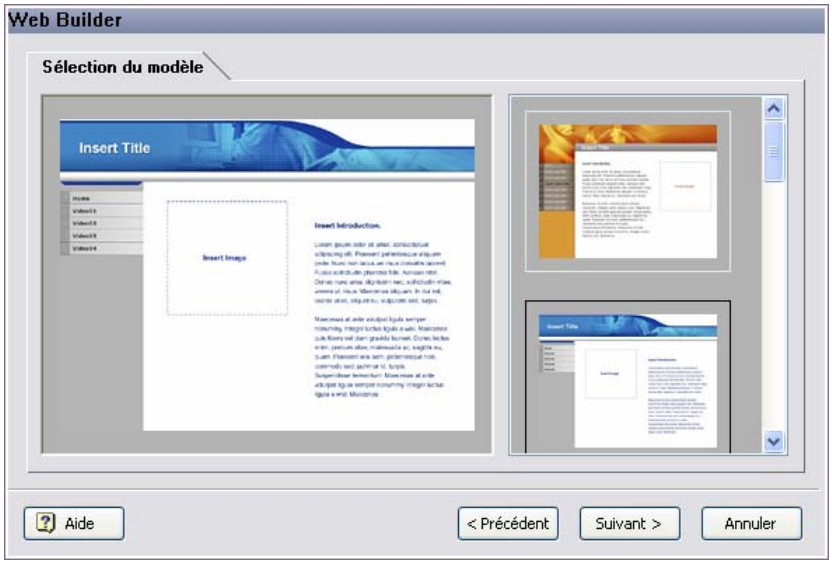
Si la largeur de votre vidéo dépasse ces valeurs maximums, elle sera ajustée aux dimensions du cadre de vidéo prévu. Si sa largeur est inférieure à celle du cadre, elle sera centrée au sein du cadre. Vous êtes ainsi assuré d'obtenir un affichage correct à condition que la largeur de la vidéo soit inférieure ou égale à celle de la largeur maximum.

Lorsque vous travaillez avec des vidéos réalisées pour illustrer l'interface utilisateur d'un logiciel, veillez à ce qu'il ne soit pas nécessaire de les redimensionner. En effet, le redimensionnement entraîne généralement une perte importante de qualité. Pour éviter ce problème, réduisez la taille de la zone de capture avant d'effectuer l'enregistrement.

Si vous éditez un projet Web Builder existant : Si vous sélectionnez ici une nouvelle taille pour le site web, vous devrez également sélectionner un nouveau modèle à la troisième étape. La modification de la taille du site n'a toutefois aucune autre incidence sur le reste du projet.

- Choisissez la taille requise et cliquez sur Suivant.

Troisième étape : Sélection du modèle



Web Builder vous propose un choix de 5 modèles sur lesquels baser votre site web. Lorsque vous cliquez sur un modèle dans la partie droite de la boîte de dialogue, un aperçu de ce modèle apparaît dans la partie gauche.

Tous les modèles ont une mise en forme identique, dans le sens où la majeure partie de la page web est consacrée à la vidéo et au texte qui l'accompagne.

Si vous éditez un projet Web Builder existant : Si vous avez choisi une nouvelle taille de modèle à la deuxième étape, vous devez à nouveau sélectionner un modèle à cette étape. Si vous n'avez pas modifié la taille du modèle, le modèle que vous aviez choisi est affiché dans la partie gauche de la boîte de dialogue. Libre à vous de le conserver ou d'en sélectionner un autre.

- Choisissez le modèle requis et cliquez sur Suivant.

Quatrième étape : Personnalisation de la page de titre

Cette boîte de dialogue vous permet de concevoir une page de titre pour le site web.

Titre : (obligatoire) Entrez le titre que vous voulez voir apparaître sur toutes les pages de votre site web. Vous devez entrer un titre pour pouvoir continuer.

Description: (facultatif) Entrez une description du site web. Cette description sera placée sur la partie droite de la page d'accueil.

Image : (facultatif) Entrez un chemin d'accès et un nom de fichier ou cliquez sur le bouton Parcourir pour sélectionner une image à partir de votre disque dur. Cette image sera placée sur la partie gauche de la page d'accueil, en regard du texte descriptif. Les formats d'image pris en charge sont JPG et GIF.

Si vous éditez un projet Web Builder existant : Libre à vous de modifier le titre et/ou la description de votre site ou encore de sélectionner une autre image, ou laissez toutes les informations telles quelles.

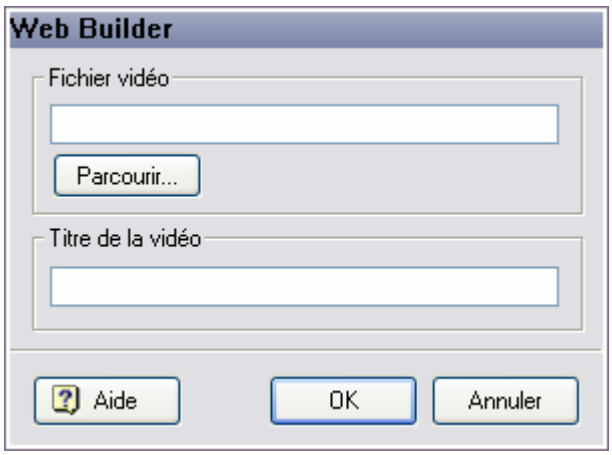
- Cliquez sur Suivant.

Cinquième étape : Intégration des fichiers vidéo

Cette boîte de dialogue vous permet de spécifier les titres des vidéos à intégrer au site web.

- Cliquez sur le bouton Ajouter.

La boîte de dialogue suivante s'affiche.



Fichier vidéo : Ce champ vous permet de sélectionner la vidéo à ajouter.

- Entrez un chemin d'accès et un nom de fichier ou cliquez sur le bouton Parcourir pour sélectionner une vidéo à partir de votre disque dur.

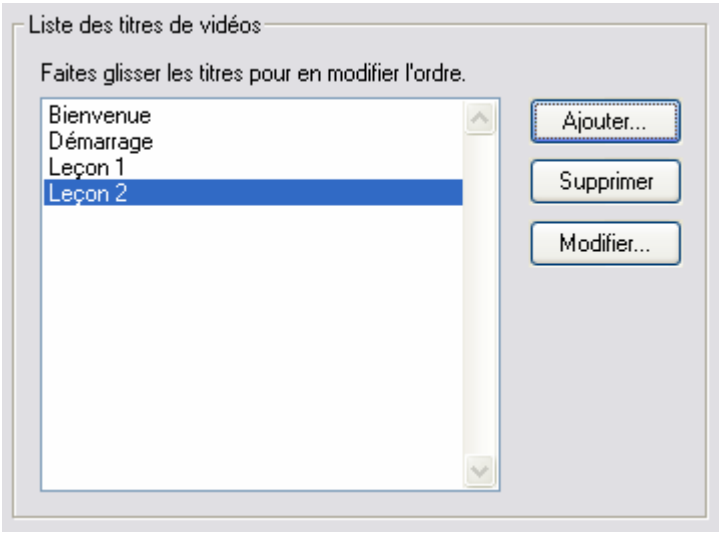
Tous les formats d'exportation pris en charge par ScreenCorder sont autorisés ici, à savoir WMV, Flash, FLV et AVI.

Titre de la vidéo : Le titre que vous indiquez ici servira de libellé à un bouton identifiant la vidéo sur la barre de menus créée automatiquement par Web Builder pour votre site web. Veillez donc à spécifier un titre relativement court.

- Entrez un titre pour la vidéo et cliquez sur OK.

Vous êtes de nouveau face à la boîte de dialogue "Intégration des fichiers vidéo". La liste qu'elle présente contient maintenant la vidéo que vous venez de sélectionner.

- (facultatif) Cliquez de nouveau sur Ajouter pour sélectionner une autre vidéo à insérer en répétant la procédure décrite ci-dessus.



Pour supprimer une vidéo de la liste, sélectionnez-la et cliquez sur le bouton Supprimer. Pour réagencer les vidéos au sein de la liste, sélectionnez l'une d'elles et faites-la glisser vers le haut ou vers le bas.

Si vous éditez un projet Web Builder existant : La liste affichée répertorie les vidéos que vous avez incluses précédemment dans votre site web. Libre à vous d'en ajouter d'autres ou d'en supprimer comme décrit ci-dessus. Vous pouvez également modifier le titre de toute vidéo énumérée dans la liste.

- Cliquez sur Suivant une fois que vous êtes satisfait du contenu et de l'agencement de la liste.

Sixième étape : Enregistrement du projet Web Builder

Web Builder
Enregistrement du projet
Il vous est conseillé d'enregistrer le projet avant de l'exporter au format HTML. Ceci vous permettra d'y ajouter des vidéos ou de modifier sa page de titre par la suite.
Enregistrer projet...
Aide
< Précédent
Suivant >
Annuler

Cette boîte de dialogue ne remplit qu'une seule fonction : vous inviter à sauvegarder votre projet Web Builder ainsi que tous ses paramètres avant de créer votre site web. Cette opération vous permettra de rouvrir le projet ultérieurement si nécessaire pour y apporter différentes modifications comme décrit ci-dessus.

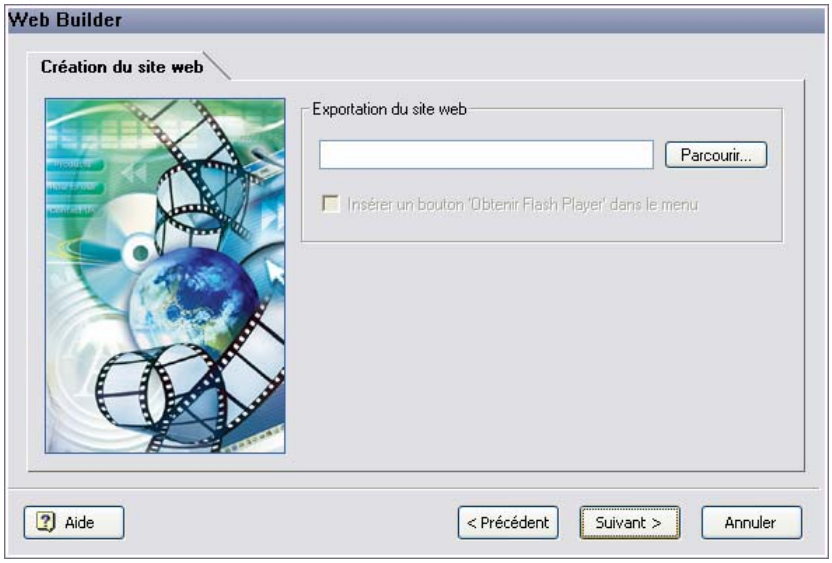
- Cliquez sur "Enregistrer projet" pour sauvegarder vos paramètres dans un fichier Web Builder. Les fichiers Web Builder sont dotés de l'extension .wbp.

- Entrez un nom de dossier et un nom de fichier pour le projet Web Builder dans la boîte de dialogue "Enregistrer sous" qui apparaît et cliquez sur Enregistrer.

Si vous éditez un projet Web Builder existant : Si vous ne souhaitez pas remplacer votre projet existant par le nouveau projet, veillez à spécifier un nom de fichier différent pour le nouveau projet.

- Cliquez sur Suivant.

Septième étape : Création du site web



- Entrez un chemin d'accès pour votre site web ou cliquez sur le bouton Parcourir pour en sélectionner un.

Etant donné que le site web HTML exporté va contenir de nombreux fichiers, il vous est conseillé de choisir un dossier vide pour l'exportation. Vous pouvez créer un tel dossier en cliquant sur le bouton "Nouveau dossier" dans l'angle inférieur droit de la boîte de dialogue "Rechercher un dossier".

Vous revenez à la boîte de dialogue "Création du site web".

Insérer un bouton 'Obtenir Flash Player' dans le menu : Cette option, qui est sélectionnée par défaut, n'est active que si votre projet Web Builder contient des vidéos Flash. Si c'est le cas, Web Builder insère automatiquement un bouton "Obtenir Flash Player" dans le menu de votre site web, afin de permettre aux utilisateurs du site de télécharger le logiciel Flash Player à partir du centre de téléchargement Adobe. Désactivez cette option si vous ne souhaitez pas qu'un bouton "Obtenir Flash Player" soit inséré dans le menu de votre site web.

- Cliquez sur Suivant pour démarrer l'exportation HTML.

Une fois le site web créé, la boîte de dialogue suivante apparaît :

Vous disposez des options suivantes :

- Cliquez sur **Ouvrir dossier** pour ouvrir le dossier contenant tous les fichiers et vidéos exportés.

  Le fichier "index.htm" sert de page de départ au site web complet.

- Cliquez sur **Afficher projet** pour visionner le site web complet dans votre navigateur par défaut.

- Cliquez sur **Télécharger avec FTP** pour lancer le Gestionnaire de téléchargement FTP de MatchWare et transférer votre site de présentation de vidéos sur Internet. Consultez la rubrique "Gestionnaire de téléchargement FTP" pour en savoir plus.

- Cliquez sur **Fermer** pour fermer la boîte de dialogue.

Gestionnaire de téléchargement FTP de MatchWare

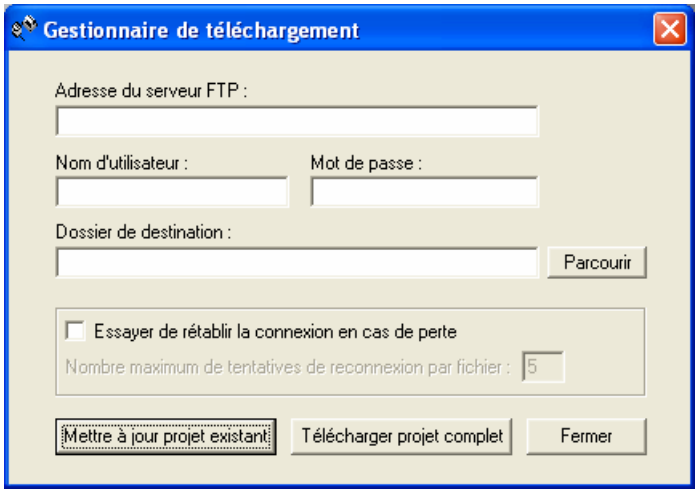
Pour vous aider à transférer votre site de présentation de vidéos sur Internet le plus rapidement et le plus aisément possible, ScreenCorder intègre un programme FTP dénommé "Gestionnaire de téléchargement FTP de MatchWare".

Démarrage du Gestionnaire de téléchargement FTP

Une fois que Web Builder a terminé d'exporter votre site de présentation de vidéos au format HTML, la boîte de dialogue suivante s'affiche.

➢ Cliquez sur "Télécharger avec FTP".

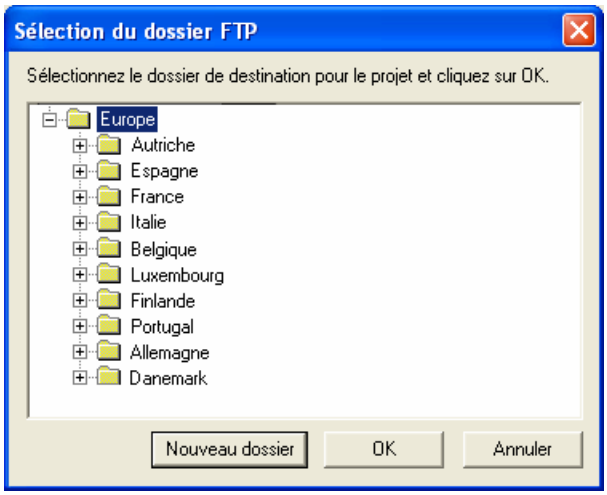
La boîte de dialogue "Gestionnaire de téléchargement" apparaît.


Gestionnaire de téléchargement
Adresse du serveur FTP :
Nom d'utilisateur :
Mot de passe :
Dossier de destination :
Parcourir
Essayer de rétablir la connexion en cas de perte
Nombre maximum de tentatives de reconnexion par fichier :
5
Mettre à jour projet existant
Télécharger projet complet
Fermer

- Dans le champ **Adresse du serveur FTP**, entrez l'adresse de téléchargement FTP procurée par votre fournisseur d'accès à Internet.
- Entrez votre **Nom d'utilisateur** et **Mot de passe** dans les champs connexes.

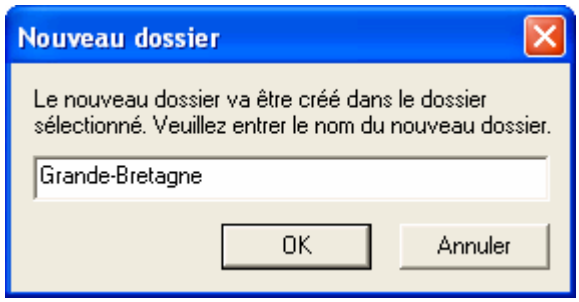
Si vous ne disposez pas d'une adresse FTP, d'un nom d'utilisateur ou d'un mot de passe, ou que vous les avez égarés, contactez votre fournisseur d'accès.

- Cliquez sur le bouton Parcourir en regard du libellé **Dossier de destination** pour vous connecter à Internet. Une fois en ligne, localisez le dossier distant dans lequel vous souhaitez télécharger votre site web.



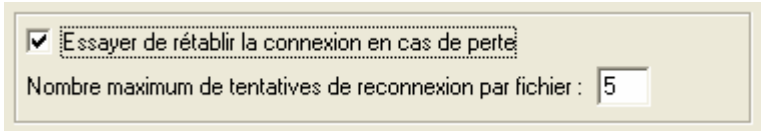
- Sélectionnez le dossier requis et cliquez sur OK pour revenir à la boîte de dialogue "Gestionnaire de téléchargement".

  Si vous souhaitez télécharger votre site web dans un nouveau dossier, cliquez sur "Nouveau dossier" pour créer un dossier distant sur le serveur, puis sur OK pour revenir à la boîte de dialogue "Gestionnaire de téléchargement".


Nouveau dossier
Le nouveau dossier va être créé dans le dossier sélectionné. Veuillez entrer le nom du nouveau dossier.
Grande-Bretagne
OK
Annuler

Pour créer rapidement un dossier distant, entrez une barre oblique suivie du nom du nouveau dossier dans le champ "Dossier de destination".

Si votre connexion Internet s'interrompt fréquemment, il convient de cocher l'option "Essayer de rétablir la connexion" de la boîte de dialogue "Gestionnaire de téléchargement" pour garantir la réussite du téléchargement.



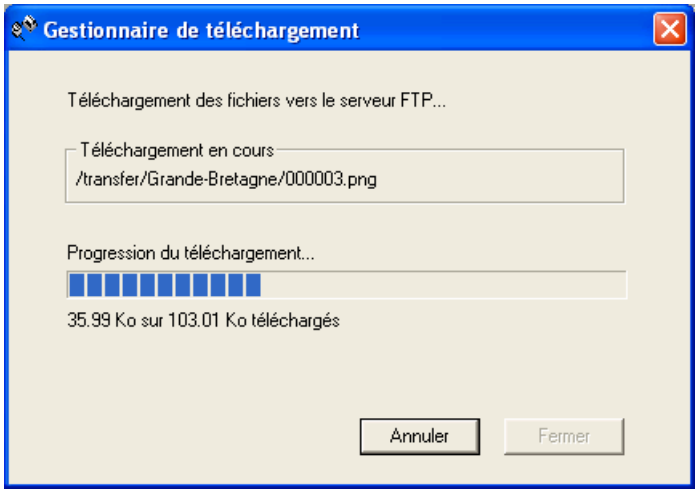
Vous pouvez également définir le nombre de tentatives de reconnexion à effectuer pour un fichier donné. Si le téléchargement n'a toujours pas abouti après le nombre de tentatives indiqué, il est annulé.

Téléchargement du site web

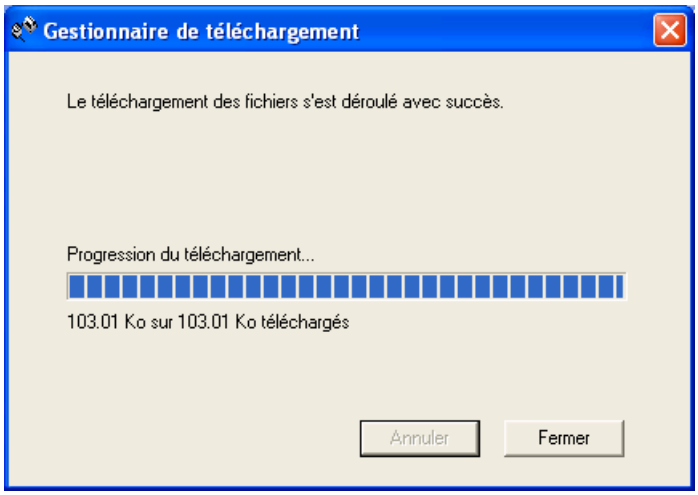
Si vous téléchargez votre site web pour la première fois : cliquez sur le bouton "Télécharger projet complet" pour vous connecter au serveur FTP et y télécharger tous les fichiers.

Si vous souhaitez télécharger un site web modifié : cliquez sur le bouton "Mettre à jour projet existant" pour ne transférer que les fichiers modifiés depuis le dernier téléchargement.

Vous pouvez suivre la progression de l'opération dans la boîte de dialogue "Gestionnaire de téléchargement".



Si le téléchargement se déroule avec succès, la boîte de dialogue suivante apparaît.



➢ Cliquez sur Fermer pour retourner à ScreenCorder.

Le Gestionnaire de téléchargement FTP mémorise votre adresse FTP, ainsi que votre nom d'utilisateur, mot de passe et dossier de destination.

Exportation de captures

Une fois que vous avez créé un enregistrement d'écran et êtes passé à la phase d'édition, ScreenCorder vous permet d'identifier des images particulières à exporter en tant que captures d'écran. Ces captures peuvent être exportées soit sous forme de fichiers graphiques individuels dans le dossier de votre choix, soit sous forme d'objets incorporés dans un document Microsoft Word préformaté.

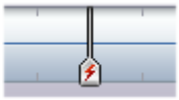
Ajout d'un signet de capture

L'identification des images à capturer se fait en définissant des signets de capture pendant le visionnement de l'enregistrement :

- Faites défiler votre enregistrement, et chaque fois que vous souhaitez définir un signet de capture, appuyez sur les touches **Alt + S**.

  Vous pouvez aussi choisir **Edition | Captures | Ajouter à l'image actuelle** ou cliquer avec le bouton droit sur l'aperçu visuel et choisir **Ajouter capture à l'image actuelle**.

  Le signet de capture est représenté sur l'aperçu visuel.



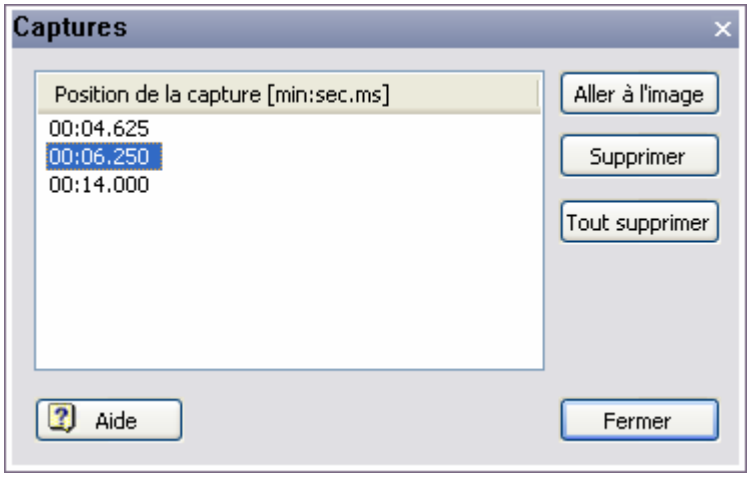
- Continuez à définir les signets de capture requis en parcourant votre enregistrement et en appuyant sur les touches Alt + S chaque fois que vous souhaitez capturer une image.

Vous avez tout loisir de redéfinir la combinaison de touches utilisée par ScreenCorder pour définir un signet de capture au moyen de la commande **Options | Raccourcis clavier**. Consultez la rubrique "Personnalisation de ScreenCorder" pour en savoir plus.

Visionnement des signets de capture

- Pour obtenir une liste de tous les signets de capture définis, choisissez **Edition | Captures | Liste des captures**.

La boîte de dialogue qui s'ouvre répertorie tous les signets de capture définis dans l'enregistrement, indiquant leur position exacte.



Localisation d'un signet de capture

Plusieurs méthodes s'offrent à vous pour atteindre un signet de capture spécifique, et de ce fait localiser l'image correspondante de l'enregistrement :

- Sélectionnez le signet requis dans la boîte de dialogue Captures illustrée ci-dessus et cliquez sur le bouton **Aller à l'image**.
- Servez-vous de la réglette et de l'aperçu visuel pour parcourir l'enregistrement et localiser le signet de capture.

Exportation des captures

➢ Une fois que vous avez défini tous les signets de capture requis, choisissez **Fichier | Exporter captures** dans le menu principal.

Deux options s'offrent à vous :

- Choisissez **Dans dossier** pour exporter les captures en tant que fichiers graphiques individuels dans le dossier de votre choix.
- Choisissez **Vers Microsoft Word** pour incorporer les captures d'écran dans un document Microsoft Word préformaté avec des emplacements destinés à accueillir vos légendes et commentaires.

Suppression d'un signet de capture

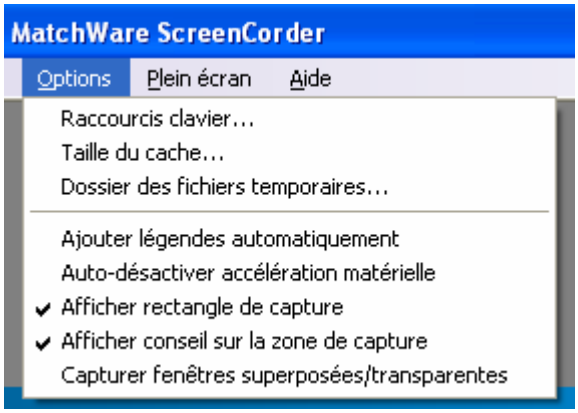
Vous pouvez supprimer les signets de capture superflus comme suit :

- Choisissez **Edition | Captures | Liste des captures** dans le menu principal, sélectionnez le signet à supprimer et cliquez sur le bouton **Supprimer**.
- Cliquez avec le bouton droit sur le signet dans l'aperçu visuel et choisissez **Supprimer capture** dans son menu contextuel.

Vous pouvez également supprimer tous les signets de capture en une seule opération en choisissant "Edition | Captures | Liste des captures" et en cliquant sur le bouton "Tout supprimer".

Personnalisation de ScreenCorder

Le menu Options vous permet de modifier les paramètres par défaut de ScreenCorder ainsi que certaines options d'enregistrement.



Raccourcis clavier

La boîte de dialogue "Raccourcis clavier" vous permet de redéfinir les touches ou combinaisons de touches à utiliser pour effectuer certaines opérations.

Raccourcis clavier
Cette boîte de dialogue vous permet de redéfinir les raccourcis utilisés par ScreenCorder. Sélectionnez un champ et appuyez sur la touche à utiliser, éventuellement associée à la touche Maj, Alt ou Ctrl.
Touche "Enregistrer" :
F2
Touche "Pause" :
F3
Touche "Arrêt" :
ESC
Touche "Ajouter repère" :
ALT + M
Touche "Ajouter capture" :
ALT + S
Aide
OK
Annuler

- Cliquez sur le champ correspondant à la touche que vous souhaitez redéfinir.
- Appuyez sur la nouvelle touche ou combinaison de touches que vous souhaitez utiliser (par ex. Ctrl + E).

Touche "Enregistrer" : Il s'agit de la touche sur laquelle vous appuyez pour commencer à enregistrer.

Par défaut, la touche "Enregistrer" utilisée est **F2**.

Touche "Pause" : La touche Pause vous permet d'interrompre l'enregistrement à un point donné. Pendant la pause, l'enregistrement reste figé sur la dernière image enregistrée. Vous pouvez profiter de l'interruption pour afficher une autre fenêtre, modifier l'arrière-plan ou simplement vous reposer un instant.

L'enregistrement reprend lorsque vous appuyez de nouveau sur la touche Enregistrer.

Par défaut, la touche "Pause" utilisée est **F3**.

Touche "Arrêt" : Il s'agit de la touche sur laquelle vous appuyez lorsque vous avez terminé l'enregistrement. En effet, étant donné que ScreenCorder disparaît dès que vous commencez à enregistrer pour vous permettre de visionner les fenêtres sous-jacentes, le seul moyen de mettre fin à l'enregistrement est d'appuyer sur la touche désignée à cet effet.

Par défaut, la touche "Arrêt" utilisée est **Echap** (Esc).

Touche "Ajouter repère" : Cette touche vous permet de définir un repère sur l'image en cours de votre enregistrement, soit au moment où vous effectuez l'enregistrement, soit durant la phase d'édition.

Par défaut, la touche "Ajouter repère" utilisée est **Alt + M**.

Pour plus d'information sur les repères, reportez-vous à la rubrique "Utilisation de repères" du chapitre "Enrichissement d'un enregistrement".

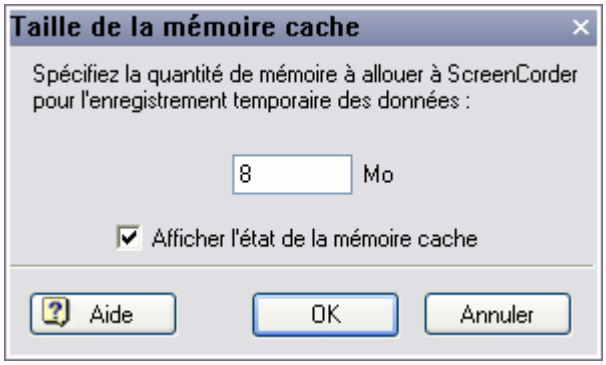
Touche "Ajouter capture" : Cette touche vous permet d'ajouter un signet de capture sur l'image en cours de votre enregistrement.

Par défaut, la touche "Ajouter capture" utilisée est **Alt + S**.

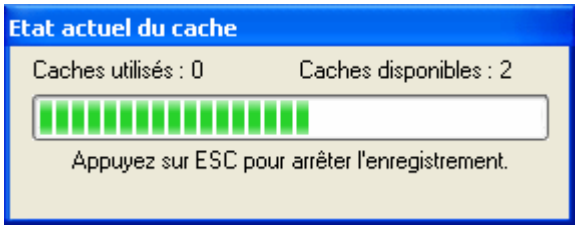
Pour plus d'information sur les captures, reportez-vous à la rubrique "Exportation de captures".

Taille du cache

ScreenCorder effectue des sauvegardes temporaires de vos enregistrements sur le disque dur pendant leur création. La boîte de dialogue "Taille de la mémoire cache" vous permet de spécifier la quantité de RAM (en Mo) à allouer à ScreenCorder pendant l'enregistrement.



Vous pouvez visionner l'état du cache durant l'enregistrement (sauf lorsque vous effectuez un enregistrement plein écran) en cochant la case "Afficher l'état de la mémoire cache".



Si la barre n'atteint jamais la partie droite de la boîte de dialogue, la taille du cache est suffisante. En revanche, si elle oscille constamment entre le milieu et le bord droit de la boîte, il convient d'augmenter la quantité de RAM allouée au cache pour garantir une bonne fluidité de l'enregistrement.

En règle générale, n'allouez jamais plus de 50 % de la RAM de votre ordinateur au cache.

Dossier des fichiers temporaires

Durant l'enregistrement, ScreenCorder crée un ou plusieurs fichiers temporaires, lesquels peuvent devenir très volumineux si votre zone de capture est étendue ou si vous avez choisi des paramètres d'enregistrement permettant d'obtenir un haut niveau de qualité. Si votre ordinateur est doté de plusieurs disques durs ou de plusieurs partitions, vous pouvez choisir d'héberger ces fichiers sur le disque dur ou la partition disposant du maximum d'espace libre.

Remarques :

- Veillez à toujours sélectionner un disque dur local afin que les fichiers temporaires n'aient pas à transiter sur le réseau.
- Vous devez fermer ScreenCorder et le relancer pour activer les nouveaux paramètres.

Ajouter légendes automatiquement

Lorsque cette option est sélectionnée, ScreenCorder ajoute automatiquement des légendes pointant vers les différents menus, commandes et boutons que vous sélectionnez au cours de l'enregistrement. Ces légendes sont insérées dans l'enregistrement juste avant que vous ne cliquiez sur le menu ou bouton, et disparaissent très peu de temps après.

Auto-désactiver accélération matérielle

Lorsque cette option est cochée, ScreenCorder désactive automatiquement l'accélération matérielle afin d'allouer le plus de ressources possibles à l'enregistrement.

Important : Si votre ordinateur se bloque en cours d'enregistrement alors que cette option est activée, il se peut que vous receviez un message d'erreur provenant de votre carte graphique lors du redémarrage de l'ordinateur. Ce message s'explique par le fait qu'en raison du blocage, ScreenCorder n'a pas été en mesure de rétablir le paramètre d'accélération matérielle à sa valeur antérieure à la fin de l'enregistrement. Dans ce cas, vous devrez le rétablir manuellement vous-même, comme décrit à la rubrique "Mise en place de l'environnement".

Certains ordinateurs se bloquent lorsque une application tierce tente de modifier ce paramètre. Si c'est le cas de votre ordinateur, désélectionnez cette option et suivez la procédure manuelle décrite à la rubrique "Mise en place de l'environnement" pour désactiver l'accélération matérielle.

Afficher rectangle de capture

Lorsque cette option est cochée, un cadre rouge clignotant apparaît durant l'enregistrement pour délimiter la zone de capture (sauf lorsque vous effectuez un enregistrement plein écran). Ce cadre reste visible même en cas d'interruption de l'enregistrement, mais n'est bien entendu pas intégré à la vidéo. Libre à vous d'activer ou de désactiver cette option selon vos besoins.

Afficher conseil sur la zone de capture

La boîte de dialogue "Conseil sur la zone de capture" s'affiche lorsque la largeur ou la hauteur de la zone de capture définie ne sont pas divisibles par 4.

- Pour désactiver l'affichage de ce message, désactivez cette option de personnalisation ou cochez l'option "Ne plus afficher ce message" de la boîte de dialogue.

Capturer fenêtres superposées/transparentes

Cette option, qui est désactivée par défaut, signifie que ScreenCorder n'enregistre que le contenu standard du bureau, sans prendre en compte les autres types de contenu tel les agents Microsoft® (icônes d'aide qui surgissent de temps à autre).

- Pour enregistrer la totalité de ce qui s'affiche à l'écran, cochez cette option.

L'activation de cette option provoque un ralentissement sensible des performances. Ne l'activez donc qu'en cas de réel besoin.

Support

Questions et réponses

Dois-je disposer d'une version particulière de Media® Player sur mon ordinateur ?

ScreenCorder fait automatiquement usage des ressources présentes sur votre ordinateur. Pour cette raison, si vous ne disposez que des versions 6.4 ou 7.0 de Media Player, il vous est vivement conseillé d'installer Media Player 9 ou version ultérieure. En effet, cette version présente de grandes améliorations en ce qui concerne la manipulation des vidéos d'enregistrement d'écran.

Avec les versions antérieures à Media Player 9, avant d'effectuer votre exportation finale, il vous était nécessaire d'expérimenter pour déterminer le taux de bits optimum : dans la mesure où la quantité de données sauvegardées sur le disque dur restait constante tout au long de l'enregistrement, que ces données aient subi des modifications ou non, il était important de choisir un taux suffisamment élevé pour absorber toutes les pointes de votre flux de données, mais néanmoins suffisamment bas pour garantir une taille de fichier minime.

A partir de Media Player 9, seules les données modifiées sont sauvegardées sur le disque. Vous pouvez donc spécifier un taux de bits suffisamment élevé pour absorber toutes les pointes de votre flux de données sans aucune inquiétude quant à la taille du fichier produit. En effet, à partir du moment où le taux de bits choisi est suffisant, le même enregistrement génère toujours la même taille de fichier, que le taux soit de 120 Kbits/s ou de 1 Mbits/s. Bien qu'il soit toujours possible de visionner avec Media Player 6.4 une vidéo réalisée avec Media Player 9, il est également conseillé à l'utilisateur final d'installer Media Player 9.

Puis-je éditer une vidéo exportée avec ScreenCorder ?

Vous pouvez éditer votre vidéo ScreenCorder dans n'importe quel logiciel d'édition vidéo, à condition que ce dernier prenne en charge le format de la vidéo. Pour donner un exemple, la plupart des logiciels d'édition vidéo autorisent l'édition des vidéos AVI, mais vous devrez choisir un logiciel capable de prendre en charge l'importation/exportation WMV pour éditer une vidéo WMV.

Veillez toutefois à prendre note des paramètres exacts de la vidéo (taille, largeur, hauteur, codec, nombre d'images par seconde et ainsi de suite), car vous devrez spécifier ces mêmes valeurs au moment de la sauvegarde de la vidéo dans le logiciel d'édition vidéo. Si vous utilisez des valeurs différentes, la vidéo devra être recalculée, ce qui entraîne une perte de qualité et une augmentation importante de la taille de fichier. Consignez donc avec soin les valeurs utilisées lors de l'enregistrement et de l'exportation de la vidéo dans ScreenCorder, et spécifiez exactement les mêmes valeurs lorsque vous sauvegardez à nouveau la vidéo à partir du logiciel d'édition vidéo.

Une bonne solution consiste à utiliser le format AVI avec les paramètres PCM (non compressé) pour l'audio et Trames complètes (non compressé) pour la vidéo lors de l'exportation à partir de ScreenCorder. Vous éviterez ainsi la perte de qualité qui surviendrait si les données étaient comprimées deux fois (une fois lors de l'exportation à partir de ScreenCorder, et une deuxième fois lors de l'exportation à partir du logiciel d'édition vidéo).

Puis-je enregistrer des sons Wave diffusés durant l'enregistrement ?

La réponse à cette question dépend du système audio installé sur votre ordinateur. Sur les ordinateurs les plus récents, le système audio permet généralement l'enregistrement simultané à partir de plusieurs sources audio. Vous n'êtes alors pas contraint de devoir choisir entre "Microphone" et "Entrée ligne" par exemple, mais pouvez sélectionner les deux options.

De plus, certains systèmes audio récents proposent une source audio intitulée "stereomix" (ou appellation similaire), qui autorise l'enregistrement de tous les sons diffusés par l'ordinateur.

Si vous disposez d'un système de ce type, contentez-vous de sélectionner la source audio requise et désactivez toutes les autres sources.

Si votre système audio n'autorise l'enregistrement que d'une seule source audio, aidez-vous des consignes suivantes :

- Réglez le volume du haut-parleur de telle façon que le micro puisse capter le son.
- Ne branchez pas le micro directement à la carte son, mais au canal entrée du mélangeur. Activez ensuite la sortie son de l'ordinateur dans le mélangeur.
- Enregistrez le son à l'aide d'un appareil d'enregistrement externe (sortie ordinateur → enregistreur). Intégrez le son mélangé (voix et sons Wave) à l'enregistrement par la suite.

Puis-je éditer la bande sonore d'une vidéo ScreenCorder ?

Reportez-vous à la rubrique "Modification d'un enregistrement" pour en savoir plus sur les opérations d'édition audio autorisées par ScreenCorder.

Si vous souhaitez éditer le son existant en y ajoutant des effets sonores ou d'autres effets spéciaux, vous devez ouvrir la vidéo exportée dans un outil d'édition vidéo ou dans un éditeur audio capable d'éditer la bande sonore d'une vidéo. Un certain nombre d'outils de ce type sont disponibles sur le marché, y compris des logiciels capables d'éditer le son WMV.

Puis-je exporter un enregistrement ScreenCorder au format QuickTime® ?

Il n'est pas possible d'exporter directement une vidéo ScreenCorder au format QuickTime (*.MOV). Libre à vous cependant d'effectuer une exportation au format AVI, puis d'exporter la vidéo AVI de ScreenCorder au format MOV à l'aide d'un outil d'édition vidéo compatible avec QuickTime. La conversion au format QuickTime ne devrait toutefois pas être nécessaire, étant donné que la plupart des ordinateurs Mac® prennent maintenant en charge le format de vidéo AVI et qu'il existe un lecteur Media Player capable de lire les fichiers WMV sur le Mac.

Si vous avez l'intention de convertir une vidéo ScreenCorder AVI, veillez à utiliser un codec optimisé pour la conversion au format MOV. Dans le cas contraire, vous risquez d'obtenir un résultat peu satisfaisant ou une taille de fichier trop importante.

Puis-je exporter un enregistrement ScreenCorder au format DVD ?

Il n'est pas possible d'exporter un enregistrement au format DVD à partir de ScreenCorder. Vous pouvez toutefois exporter votre enregistrement au format AVI (en choisissant des codecs à faible compression ou sans compression pour éviter une dégradation de la qualité), puis importer la vidéo ainsi créée dans un logiciel d'édition vidéo adéquat en vue de son exportation au format MPEG2/DVD.

Une zone de capture de 720 x 576 (taille DVD) vous permettra d'obtenir les meilleurs résultats, aucun redimensionnement n'étant alors nécessaire.

Souvenez-vous que seule la partie centrale de l'enregistrement sera visible sur l'écran de télévision. Evitez donc de manipuler les éléments de l'enregistrement situés près des bords.

Pourquoi ma vidéo WMV s'arrête-t-elle soudainement ou affiche-t-elle un écran noir ?

Le taux de bits est probablement trop bas. Le volume de données à lire dans le temps imparti est trop important, et l'ordinateur n'est pas capable de comprimer l'enregistrement.

Pour résoudre ce problème, augmentez le taux de bits (consultez également le paragraphe concernant Media Player au début de cette rubrique).

Est-il possible de donner des dimensions exactes à la fenêtre de programme à enregistrer ?

Malheureusement, Windows ne permet pas d'attribuer des dimensions précises à une fenêtre de programme. Le seul moyen de modifier la largeur et la hauteur d'une fenêtre de programme consiste à la redimensionner avec la souris pour lui donner la taille approximative souhaitée.

Il existe toutefois un outil gratuit vous permettant de donner des dimensions exactes à une fenêtre de programme. Vous pourrez le télécharger à partir de : http://www.brianapps.net/sizer.html.

Comment puis-je modifier le nombre de couleurs d'écran ?

- Double-cliquez sur l'icône Affichage de votre Panneau de configuration ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur votre bureau et sélectionnez Propriétés.
- Cliquez sur l'onglet Paramètres et choisissez la résolution couleur requise, puis cliquez sur OK.
- Cliquez sur OK.

Pourquoi mon enregistrement d'écran manque-t-il de fluidité ?

Si vous avez spécifié un nombre d'images à enregistrer par seconde trop élevé par rapport aux performances de votre ordinateur, celui-ci n'est pas en mesure de capturer toutes vos actions et de les sauvegarder sur le disque dur à la fréquence requise.

Il existe plusieurs solutions à ce problème :

- Réduisez la zone de capture ou diminuez le nombre de couleurs.
- Diminuez le taux d'images par seconde (fenêtre "Paramètres d'enregistrement", onglet "Vidéo").
- Augmentez la taille du cache si elle s'avère insuffisante (commande "Options | Taille du cache").
- Effectuez vos enregistrements sur un ordinateur rapide, de préférence doté de deux processeurs.

Une autre erreur fréquente lors de l'enregistrement des mouvements du pointeur de la souris consiste à déplacer cette dernière trop rapidement. Lorsque vous enregistrez les mouvements de la souris, veillez à la déplacer lentement. N'oubliez pas que votre auditoire n'est pas nécessairement familier avec la procédure que vous employez. En déplaçant la souris lentement, vous veillez à ce que votre enregistrement reste fluide.

Comment puis-je capturer une vidéo réelle dans mon enregistrement de telle sorte qu'elle reste fluide lors du visionnement de l'enregistrement ?

La plupart des systèmes actuels ne sont pas suffisamment puissants pour capturer de manière fluide des vidéos réelles de grande taille (par ex. 720 x 576, telles que celles que le lecteur Media Player permet de diffuser) au sein d'un enregistrement. Avec bon nombre de cartes graphiques, vous n'obtiendrez qu'une zone noire à l'emplacement de la vidéo ; d'autres omettront tellement d'images que la lecture de la vidéo sera excessivement saccadée. Une solution à ce problème consiste à opérer en deux temps : créez votre enregistrement selon la procédure habituelle en capturant également la vidéo réelle, puis importez à nouveau la vidéo réelle en la superposant à la zone occupée par la vidéo défectueuse (zone noire ou vidéo saccadée), en ajustant ses dimensions de façon à ce qu'elle recouvre exactement cette zone.

Lorsque vous exportez au format WMV, le codec "Windows Media Video 9" est le plus adapté aux enregistrements contenant des vidéos réelles.

Comment puis-je éviter le message d'erreur "Impossible d'écrire les données vidéo dans le fichier AVI" ?

- Affichez le Panneau de configuration, cliquez sur l'icône Ajout/Suppression de programmes, puis sur l'onglet Installation de Windows et enfin sur l'option Multimédia.
- Cliquez sur le bouton Détails. Vérifiez que les cases "Compression audio" et "Compression vidéo" sont cochées.

Pourquoi mon pointeur de souris ne s'affiche-t-il pas correctement ?

Il peut arriver qu'une modification du curseur de la souris ne soit pas représentée lors du visionnement d'un enregistrement. Elle devient néanmoins visible une fois l'enregistrement exporté.

Certains programmes ne manipulent pas le curseur de manière standard. Ce dernier est alors susceptible d'apparaître sous une forme différente dans votre enregistrement.

La taille des vidéos AVI est-elle limitée ?

Oui, la taille d'un fichier AVI est limitée à 2 Go ou 4 Go selon le système de fichiers. Cette restriction ne provient pas de ScreenCorder, mais du standard AVI. La durée d'enregistrement vidéo correspondant à ces limites dépend de facteurs comme le taux d'images, la résolution et ainsi de suite.

Il est toutefois peu probable que vous soyez amené à créer une vidéo dont la taille approche de cette limite.

Obtenir de l'aide

La documentation ScreenCorder est incorporée au programme en tant qu'aide en ligne. Vous la trouverez également sous forme de fichier PDF dans le dossier ScreenCorder.

Forum aux questions

Si vous avez besoin d'aide supplémentaire, veuillez consulter le Forum Aux Questions de MatchWare :

http://faq.matchware.com/fr/

Vous trouverez dans ce forum des réponses aux questions les plus courantes concernant les produits MatchWare. Le forum vous permet également d'envoyer des questions à MatchWare et de poster des commentaires.

Site web de MatchWare

Vous trouverez sur le site web de MatchWare toutes sortes d'informations sur tous les produits proposés ainsi que comparatifs et didacticiels. De nouvelles options y sont régulièrement intégrées. Pour obtenir une vue d'ensemble des options disponibles actuellement, rendez-vous sur le site :

http://www.matchware.com

Signaler un problème

Pour signaler un problème, une anomalie ou toute autre erreur détectée dans ScreenCorder, veuillez envoyer un message par le biais du Forum Aux Questions de MatchWare :

http://faq.matchware.com/fr/

MatchWare BugBuster™

Il s'agit d'un utilitaire qui s'exécute dans l'éventualité d'un blocage intempestif de ScreenCorder. Dans cette situation, BugBuster™ affiche un formulaire pré-rempli avec des informations spécifiques concernant le problème. Veuillez décrire les circonstances exactes du blocage dans le champ prévu à cet effet en donnant le plus de détails possible. Une description étape par étape facilitera la localisation du problème et permettra sa résolution dans les plus brefs délais.

BugBuster est susceptible de ne pas fonctionner en cas de blocage sévère.

MatchWare n'envoie pas de réponse individuelle aux rapports BugBuster reçus. Si vous désirez contacter MatchWare au sujet d'un problème technique, veuillez envoyer un message via le Forum Aux Questions.

Raccourcis

Raccourcis clavier

Le tableau ci-dessous répertorie tous les raccourcis clavier proposés par ScreenCorder.

Notez que vous pouvez remplacer certains de ces défauts par vos propres combinaison de touches à l'aide du menu **Options**. Reportez-vous à la rubrique "Personnalisation de ScreenCorder" pour en savoir plus.

Raccourci clavier	**Description**
F1	Affiche l'aide en ligne
F2	Démarre l'enregistrement
F3	Pause l'enregistrement momentanément
Echap (Esc)	Arrête l'enregistrement pour passer à la phase d'édition
Alt + M	Ajoute un repère à l'image en cours
Alt + S	Ajoute un signet de capture à l'image en cours
Ctrl + M	Répertorie tous les repères définis
Ctrl + Tab	Atteint le repère suivant au sein de l'enregistrement
Ctrl + Maj + Tab	Atteint le repère précédent au sein de l'enregistrement
Ctrl + clic	Teste l'objet interactif durant la phase d'édition de ScreenCorder

Index

Accélération matérielle 24, 101
Aide 107, 112, 113
Ajout 43
  bulle de texte 43
  flèche 43
  graphique 43
  image fixe 48
  interactivité 60
  légende 101
  loupe 43
  objet animé 43
  objet multimédia 43
  objet webcam 51
  quiz 62
  repère 57, 60
  séquence audio 38
  séquence vidéo 38
  vidéo externe 43
Ajouter capture (touche) 101
Ajouter repère (touche) 101
Aperçu visuel 36
Arrêt (bouton) 36, 38
Arrêt (touche) 101
Audio 31, 38
  codecs 71, 75, 107
  compression 71, 75
  création 38
  doublage 38
  enregistrement 38
  insertion 38
  mono 31
  paramètres 31
  qualité 31
  remplacement 38
  source 107
  stéréo 31
  voix 31
Audio (insertion) 38
Audio (remplacement) 38
Audio / Souris (paramètres) 31
Audio et Vidéo (insertion) 38
Audio et Vidéo (remplacement) 38
AVI (exportation) 71

Barre de contrôle 36, 38
  ScreenCorder 36, 38
  vidéo Flash 75
Bibliothèque multimédia 43, 48, 51, 62
Bits (taux) 75, 107
Boutons de direction 36
  Aller à la fin 36, 38
  Aller au début 36, 38
  Arrière 36, 38
  Avant 36, 38
Boutons d'enregistrement 36, 38, 101
  Arrêt 36, 38, 101
  Enregistrer 38, 101
  Insertion Audio 38
  Insertion Audio et Vidéo 38
  Lire 36, 38
  Mode d'enregistrement 38
  Pause 101
  Remplacement Audio 38
  Remplacement Audio et Vidéo 38
Bulle de texte (ajout) 43

Cache 101
Captures d'écran 98, 101
  création 98, 101
  exportation 98
Clavier (raccourcis) 101, 115
Clics de la souris 31, 101
  enregistrement 31
  légendes 101
Codecs 71, 75, 107
Compression (audio et vidéo) 71, 75
Configuration 29, 31
  audio 31
  environnement 24
  souris 31
  vidéo 29

Conseil sur la zone de capture 25, 101
Conseils sur l'enregistrement 21, 107
Couleur (résolution) 9, 107
Création
bulle de texte 43
enregistrement 25, 29, 31, 38
flèche 43
graphique 43
image fixe 48
interactivité 60
légende 101
objet animé 43
objet multimédia 43
objet webcam 51
quiz 62
séquence audio 38
séquence vidéo 38

Dépannage 107, 112, 113
Didacticiel 16
Doublage (audio) 38

Ecran (résolution) 24
Edition 38
audio 38
enregistrement 38
image fixe 48
objet multimédia 43
objet webcam 51
quiz 62
vidéo 38
Enregistrement 29, 31, 36, 38
audio 31, 38
boutons 36, 38, 101
clics souris 31
création 25, 29, 31
doublage audio 38
édition 38
exportation 69
insertion 38
modification 38
mono 31
optimisation 21, 107
paramètres 25, 29, 31
plein écran 24, 25, 29, 36
projet 42
qualité 29, 31, 107
raccourcis clavier 101
redimensionnement 25, 71
remplacement 38
stéréo 31
suppression 38, 42
taille 25, 71
vidéo 29, 38
visionnement 36
voix 31
Enregistrer (bouton) 38
Enregistrer (touche) 101
Exportation 69
AVI 71
captures d'écran 98
enregistrement 69
Flash - SWF 71
FLV - Flash Video 71
WMV 71

Fenêtre de capture 25
affichage 101
conseil 101
définition 25
Fenêtres superposées/transparentes 101
Fiche de score cumulé (quiz) 62
Fichiers temporaires 101
Flash - exportation FLV 71
Flash - exportation SWF 71
Flash® Player 85
Flèche (ajout) 43
FLV - Flash Video (exportation) 71
Formats de vidéo 69
AVI 71
Flash - SWF 71
FLV - Flash Video 71
WMV 71
FTP 94

Gestionnaire de téléchargement FTP 94
Graphique (ajout) 43

Hauteur 25, 71
vidéo 71

zone de capture 25

Image 29
arrêt sur image 38
prolongation 38
repérage 38
taux 29
Image fixe (ajout) 43, 48
Images (ajout) 43, 48
Images clé 75
Images par seconde 29
Insertion 38, 43
Audio (bouton) 38
Audio et Vidéo (bouton) 38
bulle de texte 43
flèche 43
graphique 43
image fixe 48
légende 101
objet animé 43
objet multimédia 43
objet webcam 51
quiz 62
séquence audio 38
séquence vidéo 38
vidéo externe 43
Installation 12
Interactivité 60

Largeur 25, 71
vidéo 71
zone de capture 25
Learning Management System (LMS) 62, 75, 83
Légende (ajout) 101
Lire (bouton) 36, 38
Loupe (ajout) 43

Manifeste SCORM 62, 75
Media Player 75, 107
Minuteurs 36, 38
Durée 36
Position 36
Mode d'enregistrement (bouton) 38
Modification - voir Edition 38
Mono (audio) 31

Objets 43, 48, 51, 62
bulles de texte 43
flèches 43
graphiques 43, 48
images 43, 48
images fixes 48
légendes 101
loupes 43
objets animés 43
objets multimédias 43
objets webcam 51
quiz 62
vidéos externes 43
Optimisation (enregistrement) 21, 107
Options (ScreenCorder) 101

Paramètres 25, 29, 31
audio/souris 31
compression 71, 75
vidéo 29
zone de capture 25
Pause (touche) 101
Performance 21, 107
Plein écran (enregistrement) 24, 25, 29, 36
Préférences 101
Projet 42, 85
enregistrement 42
ScreenCorder (*.scpr) 42
suppression 42
Web Builder (*.wbp) 85
Proportions (vidéo) 71

Qualité 107
enregistrement 25, 29, 31
vidéo 71, 75
Questions et réponses 107
QuickTime 107
Quiz (ajout) 62

Raccourcis clavier 101, 115
Rapport (hauteur/largeur) 71
Rectangle de capture 101
affichage 101
conseil 101

définition 25
Redimensionnement 25, 71
enregistrement 25, 71
image fixe 48
objet multimédia 43
objet webcam 51
vidéo 25, 71
zone de capture 25
Réglette 36, 38
Remplacement 38
Audio 38
Audio et Vidéo 38
Repère 57
création 57, 101
utilisation 57, 60, 75
Résolution 24
couleur 9, 107
écran 24

Score cumulé (quiz) 62
SCORM 62, 75, 83
Signet de capture 98
Site web (création) 85
Son - voir Audio 31, 38
Sons WAVE 107
Souris (enregistrement des clics) 31
Stéréo (audio) 31
Support technique 107, 112, 113
Suppression 38
début de l'enregistrement 38
fin de l'enregistrement 38
intervalle 38
projet 42
séquence audio 38
séquence vidéo 38
SWF - Flash (exportation) 71

Taille 25, 71
cache 101
enregistrement 25, 71
image fixe 48
objet multimédia 43
objet webcam 51
vidéo 25, 71
zone de capture 25
Taux de bits 75, 107
Taux d'images 29
Texte (bulles) 43
Touches 101, 115
Ajouter capture 101
Ajouter repère 101
Arrêt 36, 38, 101
Enregistrer 38, 101
Pause 101

Vidéo - voir aussi Enregistrement 69
ajout 43
codecs 71, 75, 107
compression 71, 75
création 69
édition 38, 107
enregistrement 25, 29, 31, 38
exportation 69
format 71
optimisation 21, 107
paramètres 25, 29
qualité 71, 75, 107
redimensionnement 25, 71
taille 25, 71
Vidéo (paramètres) 29
Voix - voir Audio 31

WAVE (sons) 107
Web Builder 85
Webcam 51
Windows Media Audio 7 75
Windows Media Audio 9 Voice 75
Windows Media Screen 7 75
Windows Media Video 9 75
WMV (exportation) 71

Zone de capture 25
affichage 101
conseil 25, 101
définition 25